ΤΕΥΧΟΣ 62 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1990 400 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES



SPECIAL REVIEW:
SUPER WONDERBOY



ADVENTURE:
- DEJA VU II

HOME COMPUTERS
ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΗ 2η ΔΕΚΑΕΤΙΑ


CHASE H.Q.
WAK-Q
ocean
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3601761
Ανακαλύψτε τα
PIXELοσημα
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE



520ST FM
ATARI
ΔΡΧ.
85.900
ΧΩΡΙΣ Φ.Π.Α.
POWER PACK
ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ
23 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΕΛΚΑΤ Α.Ε.
ΣΟΛΩΝΟΣ 26 - ΑΘΗΝΑ 106.73
ΤΗΛ. 3640.713 – 3642.985
PERSONAL SOFTWARE
BASIC
ORGANISER By Triangle Publishing
FirST BASIC By Hi-Soft
MUSIC MAKER By Music Sales Ltd
ENTERTAINMENT SOFTWARE
OUTRUN By US Gold
PACMANIA By Grand Slam
R-TYPE By Activision / Mediagenic
GAUNTLET II By US Gold
AFTERBURNER By Activision / Mediagenic
SUPER HANG—ON By Activision / Mediagenic

στα

market

«Ο ΚΟΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΟΜΟΡΦΟΣ



Disc Drive για Amiga 500, 3,5"



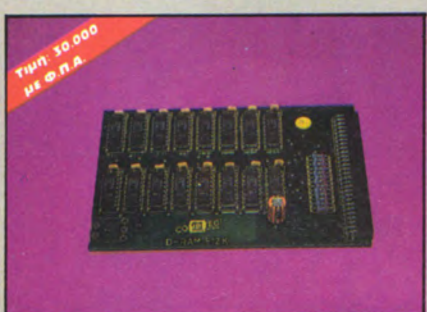
- Disc drive 3 1/2" για AMIGA 500/1000/2000
- Χωρητικότητα 880KBYTE
- Διαστάσεις 11×20×3,5cm
- Δυνατότητα σύνδεσης μέχρι 3Drive
- Μηχανισμός TEAC FD 135FN
- Δυτικής Γερμανίας

Σκληρός Δίσκος COMBITEC HD20



- Με Controler 5 1/4 για AMIGA 500/1000
- Χωρητικότητα 20MB
- FAN για αερισμός του δίσκου
- 8MB Public Domain προγράμματα
- Διαστάσεις 27×18×13cm, μεταλλικό χρώμα της AMIGA

Μνήμη για Amiga 512K



- Δυναμική επέκταση μνήμης 512K για Amiga 500
- 100% συμβατή με τη μνήμη A501 της COMMODORE
- Επεκτείνει την A500 στο 1MB
- Πλακέτα με 16RAMS
- Δυτικής Γερμανίας

ATARI 520 STFM



- Με 512K RAM
- Με DRIVE 1MB
- Με MOUSE
- Με Modulator για TV
- Με Δωρεάν εγγραφή στο Atari Club

Μνήμη για Amiga 2/4/8MB



- Επέκταση μνήμης με δυναμικά RAM CHIPS
- Υπάρχει σε 2,4,8MBYTE
- Δυνατότητα παράλληλης σύνδεσης και με άλλη D-RAM
- 12,5cm στο χρώμα της A500
- Δυτικής Γερμανίας

computer market AE



computer

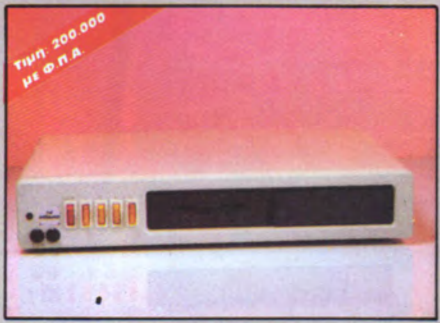
«ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΔΟΥΜΕ ΜΑΖΙ»!

DISC DRIVE για ATARI ST



- Εξωτερικό Drive 3 1/2" για ST
- Χρησιμοποιεί δισκέτες 1MB
- Διακόπτης ON/OFF

THE INTERGRATOR για ATARI ST



- 20MB HARDDISK
- 3,5" DOUBLE SIDED DRIVE
- Είσοδοι για: COMPOSITE , MONO, MULTISYNC/ MONITOR COLOUR
- 4 ΦΙΣ για περιφερειακά πλήρως ελεγχόμενα από την κονσόλα
- REAL TIME CLOCK
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ MONITOR
- ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ DRIVE

EURO PC Schneider



- Γρήγορο, συμβατό με IBM
- Με MS-DOS 3,3, GW-BASIC, και MICROSOFT WORKS
- 5 έξοδοι
- Μονόχρωμο Monitor

COMMODORE AMIGA 500



- 512KB RAM, εσωτερικά επεκτάσιμη στα 1MB
- 3 ειδικά τσιπ για γραφικά και Animation
- Ποντίκι με δύο πλήκτρα
- Θύρα επέκτασης
- Επεξεργαστής 68000Motorola

Μνήμη A501 για Amiga 500



- Δυνατότητα επέκτασης μνήμης 512K για AMIGA 500 της COMMODORE
- Επεκτείνει την A500 στο 1MB
- Έχει ρολόι πραγματικού χρόνου

Εκτυπωτής INKJET KODAK-Diconix 150



- Αθόρυβος, για γραφείο ή την επιχείρηση
- Φορητός, με μπαταρία
- Τυπώνει σε συνεχόμενο ή μεμονωμένο χαρτί με ταχύτητα 150 χαρακτήρων το δευτερόλεπτο

όλα τα μηχανήματα συνοδεύονται από επίσημες εγγυήσεις 1 χρόνου

1) ΣΟΛΩΜΟΥ 26, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 36.11.805
2) ΜΠΟΤΑΣΗ 7 & ΣΟΛΩΜΟΥ 25Α, 106 82 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 36.36.550 FAX: 3644695
3) ΧΑΪΜΑΝΤΑ 34, 152 34 ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ.: 68.46.810


The next superb release from
SCREEN 7
FALLEN ANGEL
SCORE
TIME
STATION
POWER
LIVES
Ήταν ο καλύτερος. Στις περιοχές που περιπολούσε, το έγκλημα είχε εξαφανιστεί. Είχε φροντίσει ο ίδιος γι' αυτό. Αλλά ο θάνατος του αδελφού του «Πράσινο μπερέ» από ένα ναρκομανή, τον έσπρωξε στα άκρα. Ζητούσε την εκδίκηση, τσακίζοντας εμπόρους ναρκωτικών.
Έγινε γνωστός σαν εκδικητής - ο **Γκρεμισμένος Άγγελος** (Fallen Angel). Φορώντας το μπερέ του αδελφού του, τριγύριζε στον υπόγειο της Νέας Υόρκης.
Όλοι προσπαθούσαν να τον αποφύγουν με κάθε θυσία.
Τυχαία ανακάλυψε ένα δίκτυο ναρκωτικών, που χρησιμοποιούσε τον υπόγειο σαν μέσο διακίνησης. Η εξάρθρωσή του έγινε ο μόνος σκοπός του.
Έγινε ο ίδιος ένορκος, δικαστής και εκτελεστής, ένας άγγελος του θανάτου.
Το **Fallen Angel** είναι ένα φανταστικό scrolling-arcade game, χωρισμένο σε τέσσερα μετρό. Άνοιξε το δρόμο σου τσακίζοντας τους αντιπάλους σε Λονδίνο, Παρίσι, Νέα Υόρκη και Βερολίνο, μέσα σε τρένα και σταθμούς. Συγκέντρωσε πληροφορίες που θα σε οδηγήσουν στο «Μεγάλο Αρχηγό». Αλλά πρόσεξε! Οι αντίπαλοί σου δεν είναι μόνο άριστα εκπαιδευμένοι μαχητές, αλλά συχνά τρελοί ναρκομανείς, αδιάφοροι στον πόνο.
• Spectrum 48/128k cassette
• Spectrum +3 disc
• Amstrad CPC cassette
• Amstrad CPC disc
• Commodore 64/128k cassette
• Commodore 64/128k disc
• Commodore Amiga
• Atari ST.
Also available from Screen 7
Αυτή δεν είναι ώρα για ζαλάδες, καθώς ταλαντεύεσαι σε μια στενή ατσάλινη κολώνα, εκατοντάδες μέτρα πάνω από το έδαφος. Μόνο με γερά νεύρα μπορείς να τα καταφέρεις. Υπάρχει ένας ουρανοξύστης που πρέπει να χτιστεί, και διάφορα καταστροφικά πλάσματα, δαίμονες και σιδεροφάγα τερατάκια κάνουν ό,τι μπορούν για να σε εμποδίσουν. Αποφεύγοντάς τα και διατηρώντας την ισορροπία σου, συνεχίζεις το έργο σου, αναθεματίζοντας τη μέρα που ανέλαβες μια τέτοια δουλειά.
• AMIGA
• ATARI ST
• SPECTRUM/SPECTRUM DISC
• AMSTRAD/AMSTRAD DISC
AMSTRAD
HIGH STEEL
SCREEN 7
Ένας μεγάλος λευκός καρχαρίας τρομοκρατεί τις παραλίες του νησιού Amity. Πεινασμένος, ορμά απ' τα βάθη της θάλασσας και σπέρνει το θάνατο. Στην απόγνωσή του, ο δήμαρχος στρέφεται σε σένα, τον Αστυνόμο Brody. Με τους δύο συνεργάτες σου, τον Hooper, ειδικό επιστήμονα στους καρχαρίες, και τον Quint, ένα μανιακό κυνηγό καρχαριών, ξεκινάς να ανακαλύψεις τα απαραίτητα όπλα και να εξοντώσεις το θαλάσσιο εισβολέα.
• AMIGA
• ATARI ST
• C64/C64 DISC
• SPECTRUM/SPECTRUM DISC
• AMSTRAD/AMSTRAD DISC
JAWS
YOUR SINCLAIR 88% "A FAB START FROM SCREEN 7, A BITING GOOD GAME—BUY IT"
CRASH 80% "GREAT START FOR SCREEN 7" "GRAPHICS OF EXCELLENT QUALITY" "GOOD BLASTING FUN"
SCREEN 7
Επικίνδυνος τυχοδιώκτης και μισθοφόρος. Η δουλειά του ήταν ο θάνατος - των άλλων φυσικά - και η αμοιβή του ήταν το χρήμα. Αν υπήρχε κάποιο πρόβλημα, γινόταν και δικό του, αρκεί τα χρήματα να ήταν αρκετά. Κανένα οχυρό δεν ήταν ασφαλές. Καμιά πρεσβεία δεν ήταν σίγουρη. Αν η αμοιβή ήταν καλή, η δουλειά θα γινόταν. Ύστερα ήρθε η σύλληψη. Η ανάκριση... «Πολύ χρήσιμος για να εξοντωθεί», ήταν η γνώμη της CIA. Αφού στρατολογήθηκε στο Ναυτικό, ο Steigar εκπαιδεύτηκε σαν ο καλύτερος πιλότος ελικοπτέρου στον κόσμο. Κανείς όμως δεν ήξερε πως ο Steigar δεν ήταν ένας συνηθισμένος άνθρωπος
CBM 64/128
STEIGAR
SCREEN 7
• AMIGA
• ATARI ST
• C64/C64 DISC
• SPECTRUM/SPECTRUM DISC
• AMSTRAD/AMSTRAD DISC
DELTA COMPUTERS
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
ΙΚΟΝΙΟΥ 10-14, 104 46 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 8622657, FAX: 8649775

PIXEL
ΤΕΥΧΟΣ 62 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1990

ΠΕΡΙΕ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

16 Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια...

26 Εδώ Λονδίνο

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

30 Πρώτα Βήματα

78 Adventure SOS

90 Hints 'n' Tips

82 Επεμβάσεις:

- Batman για Spectrum
- Indiana Jones για Amstrad
- Batman για Commodore
- Super Wonderboy για Spectrum
- Barbarian 2 για Amiga.

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ

Home Computers:



- Η Πρώτη Δεκαετία. Ένα πολύ ενδιαφέρον αφιέρωμα για τη δεκαετία που φεύγει. Το αφιέρωμα περιλαμβάνει τα άρθρα:

32 Χρειάστηκαν μόνο δέκα χρόνια.

- Η εξέλιξη στην τεχνολογία των υπολογιστών, τη δεκαετία του '80.

40 Από τον Spectrum στον Αρχιμήδη.

- Οι home computers των eighties.

46 Software File:

- Παιχνίδια για Πάντα. Τα παιχνίδια που αγαπήσαμε από το 1980 ως σήμερα.

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

13 Τα νέα του Pixel

14 Hi-Tech

93 Αλληλογραφία

96 Αγγελίες

104 Scores & Scorers

111 Ο Διαγωνισμός των Gamers:

ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΜΕΝΟΥΣ COMMANDOS

- Παίξτε Cabal και κερδίστε Διαστημικές Αφίσες και Batman.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΑΛΕΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΟΥΡΟΠΛΗΣ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ, ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΜΑΡΚΟΣ ΠΟΛΥΖΟΣ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΪΤΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΑΡΙΝΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΕΛΕΝΗ ΧΑΤΖΗΔΡΟΣΟΥ, ΦΩΤΕΙΝΗ ΚΟΚΚΩΝΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΧΑΪΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ, ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΓΚΟΥΝΤΑΡΕΛΛΗΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520 FAX: 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24, ΤΗΛ.: 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.630 ΔΡΧ. ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, Ν.Π.Δ.Δ.: 7.260 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ: 4.510 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ: 3.850 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ: 3.850 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manoussou, Nikos Michos, Alekos Georgion, Vassilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Syngrou Av., tel. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous st., tel. 282663, 284664.

Χ Ο Μ Ε Ν Α

REVIEWS

52 Software Review:

- Chase H.Q. της Ocean
- Tusker της US Gold
- Hard Drivin' της Domark
- Power Drift της Activison
- Operation Thunderbolt της Ocean
- High Steel της Screen 7
- Baal της Psygnosis

62 Special Review:



- Super Wonderboy

68 Top Games

70 Με μια ματιά

74 Adventure:

- Deja-vu II

112 Προσεχώς

114 Arcade:



- Winning Ring της Taito
- Afterburner της Sega

116 Cine Review:

- Ghostbusters II

118 Video Review:



- Roger Rabbit
- Οι περιπέτειες του Βαρώνου Μυνχάουζεν

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΡΝΑΡΑΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΡΗΣ ΓΑΚΙΔΗΣ, ΣΤΑΘΗΣ ΕΥΘΥΜΙΟΥ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA: ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΠΕΠΗ ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ, ΖΩΗ ΝΑΣΗ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ** "PERSONAL COMPUTER WORLD" **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ

EDITOR IN CHIEF: Christos Kyriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** George Kyparisses, Vassilis Terzopoulos, George Vassilakis, Kostas Vassilakis, Dimitris Assimakopoulos, Avgoustinos Tsirimokos, Dimitris Pavlis, Lefteris Kalamaras, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** John Pournaras, John Rigopoulos, George Efstathiou, Ariw Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos, Charis Gakidis, Stathis Efthimiou **CORRESPONDENTS IN FOREIGH COUNTRIES:** UK: Vassilis Konstantinou, FRANCE: Antonis Vlontakis, USA: Spyros Peristeris **PROOF READING DP, SUPERVISOR:** Costas Nassis **PROOF READING:** Pepi Papageorgiou, Eleni Kotopoulou **PHOTOGRAPHY:** Alexandros Filippides **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis.



Οι εταιρίες εισαγωγής και διάθεσης original software ενημερώνουν το αναγνωστικό κοινό του περιοδικού ότι όσοι έμποροι ή υπάλληλοι καταστημάτων αντιγράφουν προγράμματα γιά computers χωρίς νόμιμο δικαίωμα και τα πωλούν σε οποιαδήποτε μορφή (δισκέτες ή κασέτες) καθώς και όσοι αγοράζουν τέτοια προϊόντα τιμωρούνται με αυστηρές ποινές φυλακίσεως και χρηματικά πρόστιμα (Ν 1805/88 περί προγραμμάτων Η/Υ κλπ).

Οι πιό πάνω παραβιάζουν το νόμο 2387/20 περί πνευματικής ιδιοκτησίας καθώς και το νόμο 146/14 περί αθέμιτου ανταγωνισμού.

GREEK Software® DELTA COMPUTERS ThirdWave

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο .... με το ποσό των 3.400 δρχ. αντί των 3.850 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________
4) ____________
5) ____________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ____________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ ΤΗΛ ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________
ΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΟΝΟΜΑ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ ΤΗΛ.: ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ PIXEL

Ο μήνας που διανύουμε, εγκαινιάζει αγαπητοί αναγνώστες μια νέα δεκαετία. Μια δεκαετία σημαντική όχι μόνο για την τεχνολογία και τους υπολογιστές, αλλά και για τα ανθρώπινα επιτεύγματα και οράματα. Το 1984 του Όργουελ ανήκει πλέον στο παρελθόν, ενώ το 1999 στο κοντινό μέλλον. Τα τελευταία χρόνια της δεύτερης μετά Χριστόν χιλιετηρίδας είναι σίγουρο πως δεν θα αναχαιτίσουν τις ανθρώπινες προόδους, αλλά- αντίθετα - θα σφραγίσουν μια εποχή εντυπωσιακών εξελίξεων, ιδιαίτερα σημαντική για την παραπέρα ανάπτυξη του ανθρώπινου γένους. Μόνο ας ευχηθούμε, η τελευταία δεκαετία, πριν το 2000, να περάσει με ειρήνη. Ας ευχηθούμε η ανθρώπινη επιπολαιότητα να μην αφήσει τις κατακτήσεις των προηγούμενων γενεών να στραφούν κάποτε εναντίον ολόκληρης της ανθρωπότητας.

Πρώτες μέρες του χρόνου όμως, και ας ατενίσουμε το μέλλον με περισσότερη αισιοδοξία. Οι οικιακοί υπολογιστές γίνονται ολοένα και πιο ισχυροί, έχοντας ξεφύγει εδώ και αρκετά χρόνια από τα όρια του υπολογιστή «για το σπίτι». Σήμερα, ο ATARI ST, η AMIGA και ο ARCHIMEDES έχουν τεράστιες δυνατότητες (πολύ περισσότερες απ' αυτές που χρειάζονται για να λέγεται ένας υπολογιστής «οικιακός») και όπως φαίνεται δεν πρόκειται να σταματήσουν εδώ. Η παγκόσμια βιομηχανία υπολογιστών συνεχίζει να φέρνει κοντά μας όλο και περισσότερα Megabytes, ενώ οι απαιτήσεις μας, παρασυρμένες από αυτή τη ραγδαία ανάπτυξη, αγγίζουν συχνά τα όρια του παράλογου.

Για να μην ξεχνάμε όμως, πώς ξεκίνησαν και πού έφθασαν οι οικιακοί υπολογιστές, φιλοξενούμε σ' αυτό το τεύχος ένα πολύπλευρο αφιέρωμα γύρω από την εξέλιξη των home computers, τόσο από πλευράς hardware, όσο και από games software. Μπορείτε έτσι να θυμηθείτε (ή να γνωρίσετε) μαζί μας την εποχή που παίζαμε MANIC MINER στο SPECTRUM, μαγεμένοι κυριολεκτικά από αυτό το εντυπωσιακό Computer με τα απίθανα γραφικά και την τεράστια μνήμη RAM.

Παράλληλα, στο Software File αυτού του μήνα επιχειρούμε μια αναδρομή στην προηγούμενη δεκαετία και στα παιχνίδια που θα μπορούσαμε σήμερα να αποκαλέσουμε «κλασικά». Δεν λείπουν δηλαδή το PAC - MAN, το DECATHLON, το ELITE, το POLE POSITION και άλλα χαρακτηριστικά προγράμματα, που δημιούργησαν το καθένα τη δικιά του σχολή, αποκτώντας πολλούς μιμητές.

Επιστροφή στο σήμερα όμως, και στο SPECIAL REVIEW παρουσιάζεται το SUPER WONDERBOY, μια πολύ καλή μεταφορά στους home computers από τις ARCADE machines. Όπως θα δείτε, το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα πλούσιο σε επίπεδα και gameplay, και χωρίς αμφιβολία η απόκτησή του θα σας γλυτώσει από πολλά εικοσάρικα.

Στο ADVENTURE αυτού του τεύχους, φιλοξενούμε τη συνέχεια του DEJA-VU. Και ενώ στο DEJA-VU κινδυνεύατε να κατηγορηθείτε για αρκετές δολοφονίες και να περάσετε την υπόλοιπη ζωή σας στη φυλακή, στη συνέχειά του, όπως θα δείτε, δεν υπάρχει τέτοιο πρόβλημα, γιατί απλούστατα αυτή τη φορά το θύμα θα είσαστε εσείς.

Το ADVENTURE S.O.S. αυτό το μήνα έχει τα πρώτα του γενέθλια. Η στήλη κλείνει ένα χρόνο, και με την ευκαιρία αυτή κάνουμε ένα μικρό απολογισμό γύρω από τις λύσεις που δώσαμε σε γνωστά και λιγότερο γνωστά ADVENTURES. Όπως ισχυρίζεται ο Αντρέας Τσουρινάκης (και δεν έχω λόγους να διαφωνήσω μαζί του), η στήλη κατέχει τα πρωτεία σε όλη την Ευρώπη. Σας προκαλούμε λοιπόν να μας στείλετε τις απορίες για όποιο ADVENTURE θέλετε. Να είστε σίγουροι ότι θα σας απαντήσουμε.

Κάπου εδώ όμως σας αφήνουμε να χαρείτε το πρώτο PIXEL του 1990. Καλή χρονιά και καλή δεκαετία!

Ο αρχισυντάκτης

Hi

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΠΑΥΛΗ

ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ

ΜΠΟΡΕΙΤΕ φαντάζομαι να διαπιστώσετε από τη φωτογραφία το εκπληκτικά μικρό μέγεθος τόσο του πομπού όσο και του μικροφώνου. Η κατασκευάστρια εταιρία ισχυρίζεται μάλιστα ότι είναι τόσο ευαίσθητο, ώστε μπορεί να «ακούσει» ακόμα και έναν ψίθυρο σε απόσταση 100 μέτρων!!! Και κοστίζει 4.200 δρχ. περίπου, ενώ ο πομπός 3.300 δρχ. International Logistics Systems, Box 25, 72 Ralph street, Bolleville, NJ 201 - 759-007.



ΜΙΞΕΙΣ... ΣΕ ΜΕΓΕΘΟΣ ΠΑΛΑΜΗΣ

ΜΠΟΡΕΙ ΤΟ trackman να μοιάζει με walkman, είναι όμως σίγουρα κάτι περισσότερο. Επιτρέπει μίξεις από διαφορετικές πηγές εισόδου, χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα εφέ όπως «βάθος» ή ηχώ. Και όλα αυτά σε μέγεθος που του επιτρέπει να πηγαίνει παντού. Κοστίζει 70.000 δρχ. GENERAL MUSIC Κ. Τσιτιρίδης ΑΕΒΕ, Ακαδημίας 88-92, τηλ. 3601607.



ROBOT ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΔΟΥΛΕΙΕΣ



ΤΟ DROID Genesis I είναι ένα πολύ ικανό ρομπότ, που είναι έτοιμο να σας βοηθήσει σε αρκετές δουλειές: Από το να τακτοποιήσει τα ράφια σας ή να σας σερβίρει στο κρεβάτι, μέχρι το να γίνει ο προσωπικός σας φρουρός. Η τιμή του είναι περίπου 1.800.000 δρχ. DROID SYSTEMS, New York 212 - 534-5800.

ECH

ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΑ





ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΟ DECK

Το RS-B755 είναι από τα καινούργια deck της Technics. Βασικά του χαρακτηριστικά είναι η άμεση οδήγηση (direct drive) με την τεχνική των κρυστάλλων Quartz, καθώς και το σύστημα 3 κεφαλών που διαθέτει, το οποίο - εκτός των άλλων - επιτρέπει στο χρήστη να ακούσει με χρονική καθυστέρηση 1-2 sec τι έχει ηχογραφηθεί στην κασέτα. BIANE A.E., Σολωμού 39, τηλ. 3609621. Πρόκειται να έρθει περίπου το Φλεβάρη.



ΜΑΤΙΕΣ ΣΤΟΝ ΗΧΟ

Οσο ΚΑΙ ΑΝ σας φαίνεται περίεργο, το τηλεσκόπιο της φωτογραφίας είναι ένας ανιχνευτής ήχων! Παίζοντας το ρόλο του δέκτη, λαμβάνει υπέρυθρες ακτινοβολίες που εκπέμπονται από ειδικούς πομπούς, αντί για σήματα ραδιοφωνικών συχνοτήτων, και τα μεταφράζει σε ήχους... Απαραίτητη προϋπόθεση γι' αυτή τη διαδικασία είναι να υπάρχει οπτική επαφή μεταξύ πομπού και δέκτη. Φυσικά, ένα τέτοιο σύστημα δεν θα μπορούσε να πουλιόταν στο εμπόριο. Χρησιμοποιείται όμως στην Αμερικανική Ήπειρο, για ευνόητους λόγους.

ΝΕΑ ΜΟΔΑ ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

Εκφραζοντας μια άλλη αισθητική αντίληψη για τις φορητές συσκευές ήχου, η Philips προχώρησε στην ανανέωση της σειράς Moving Sound. Ένα από τα' προϊόντα της ανανεωμένης σειράς εικονίζεται στη φωτογραφία. Είναι το AW 7192, που αποδίδει 20 W DMPO και η τιμή του είναι 43.000 δρχ. ΦΙΛΙΠΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗ Α.Ε., 25ης Μαρτίου 15, Ταύρος. Τηλ. 4894911.



★ Το Ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Το νέο Tetris

Η Σοβιετική Ένωση μπαίνει δυναμικά στο... παιχνίδι

Το παιχνίδι που άφησε «τα σημάδια» του τη χρονιά που μας πέρασε, καθώς και την αμέσως προηγούμενη, ήταν το Tetris. Πέρυσι έκανε πάταγο στους home και συμβατούς, ενώ φέτος κυριάρχησε και στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε μια πιο "arcade" παραλλαγή του, όπου ένας ή δύο παίκτες προσπαθούν να συμπληρώσουν τις γνωστές «τουβλοσειρές», καλύπτοντας κενά που δημιουργεί το ίδιο το παιχνίδι. Πολλοί είπαν ότι το Tetris ήταν επιτέλους, αυτό που όλοι χρόνια περιμένουν: Το παιχνίδι που είχε τα προσόντα να αντικαταστήσει επάξια το αθάνατο Pac-Man και να γίνει το αγαπημένο arcade της νέας δεκαετίας. Ακόμα όμως πιο σημαντικό, ήταν το γεγονός ότι, για τη δημιουργία του Tetris, υπεύθυνος δεν ήταν κανένας από τους γνωστούς διάσημους προγραμματιστές των μεγάλων software houses (άραγε έχουμε στερέψει από ιδέες;). Με μεγάλη έκπληξη όλοι οι Δυτικοί users είδαν στις εισαγωγικές οθόνες ένα όνομα γραμμένο με το κυριλλικό αλφάβητο! Έκπληκτοι γύρισαν προς τη μυστηριώδη Σοβιετική Ένωση, για να αντικρύσουν έναν άγνωστο μαθηματικό, τον Alexey Pajitnov, ο οποίος - αν και αρκετά γνωστός στην πατρίδα του - δεν είχε ασχοληθεί ποτέ με υπολογιστές. Μια τέτοια αρχή όμως είναι φαινόμενο. Χωρίς δισταγμό, η οργάνωση ετήσιας βράβευσης των καλύτερων προγραμμάτων (στη Δύση όλα αυτά) του έδωσε το πρώτο βραβείο.

Η βράβευση του Tetris έφερε και τη συνέχεια. Ο κύριος Pajitnov μετέτρεψε την αρχική του ιδέα και την έκανε κάπως πιο σύνθετη. Από το Tetris γεννήθηκε το Weltris, ή, για να μην μπερδεύεστε, το Tetris 2. Πρόκειται πάλι για τα γνωστά πολύχρωμα τουβλάκια, μόνο που τώρα πια το παιχνίδι παίζεται στις τρεις διαστάσεις. Φανταστείτε ένα «πηγάδι» με τετράγωνο πάτο. Τα τουβλάκια ξεκινούν από την οροφή του πηγαδιού, και πέφτουν σιγά-σιγά. Εσείς μπορείτε να τα στρέψετε προς κάθε κατεύθυνση, αρκεί να είστε σίγουρος ότι όταν βρεθεί το τουβλάκι στο βάθος του «πηγαδιού», δεν θα αφήνει κάποιο κενό από κάτω. Σκοπός σας, όπως βέβαια θα καταλάβατε, είναι να καλύψετε όλο τον πάτο με τουβλάκια και να σχηματίσετε ένα δεύτερο στρώμα, το οποίο θα εξαφανιστεί. Τα επίπεδα και οι παραλλαγές έχουν αυξηθεί πολύ σε σχέση με τον προκάτοχό του: Εκτός από τα επίπεδα δυσκολίας, έχουν αυξηθεί οι μορφές των τούβλων που πέφτουν (μπορείτε όμως να παίξετε, αν θέλετε, μόνο με τα γνωστά εφτά). Το παιχνίδι κυκλοφορεί ήδη για τους χρήστες των συμβατών με CGA, EGA ή Hercules κάρτα και ακόμη στον Macintosh και στην Amiga.

Το γεγονός όμως της δημιουργίας του Tetris έβαλε σε σκέψη όλο τον computerized κόσμο. Τι γίνεται στη Σοβιετική Ένωση; Πώς γίνεται να μην υπάρχουν χρήστες και να υπάρχουν τόσο καλά προγράμματα; Σιγά-σιγά αρχίσαμε να μαθαίνουμε περισσότερα. Στη Σοβιετική Ένωση λοιπόν, οι υπολογιστές είναι ακόμα προνόμιο πανεπιστημίων και ερευνητικών ιδρυμάτων. Σε μια τόσο μεγάλη χώρα υπάρχουν μόνο 30.000 υπολογιστές, περίπου όσοι και στην Ελλάδα (!), ενώ ο αριθμός των υπολογιστών που υπάρχουν στην Αμερική ξεπερνά τα 30.000.000. Το να είσαι user με υπολογιστή στο σπίτι είναι μάλλον σπάνιο φαινόμενο. Η πρόοδος της χώρας στον τομέα της Πληροφορικής, αν και κάπως πιο αργή, ήταν γεμάτη πρωτότυπες ιδέες. Ήδη πριν από αρκετά χρόνια η Δύση έμαθε για τα σχέδια των Σοβιετικών για τη δημιουργία υπολογιστών με πλήρως «παράλληλους» επεξεργαστές, με τον καθένα να αποτελεί συμπλήρωμα του ρεπερτόριου εντολών του άλλου! Περισσότερα δεν ξέρουμε, πάντως ήταν αρκετό για να καταλάβουν οι Δυτικοί ότι ορισμένοι πολύ καλοί ειδικοί βρίσκονται σε αυτήν τη χώρα. Όσο για τα ηλεκτρονικά και τα arcades; Είναι πολύ περιορισμένα στον αριθμό, εγχώριας παραγωγής και όχι τόσο εξελιγμένα. Στις εκεί αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών κυριαρχεί η Ναυμαχία, κάτι σαν το Nemesis αλλά με πλοία και υποβρύχια, και μερικά ακόμα shoot' em ups, μερικά από αυτά ακόμα ασπρόμαυρα. Τα παιχνίδια αυτά βρίσκονται στα γνωστά ζωγραφισμένα «κουτιά» που συναντάμε και εδώ, και το πληκτρολόγιό τους έχει ποικιλία: Κουμπιά, joysticks και trackballs. Οι τίτλοι όμως είναι πολύ λίγοι.

Πώς θα σας φανεί λοιπόν, αν την επόμενη δεκαετία δείτε το πρώτο Σοβιετικό software house να διαφημίζει τα προϊόντα του; Ήδη συζητούνται οι πρώτες επίσημες συμφωνίες για πώληση συμβατών από τις ΗΠΑ στη Σοβιετική Ένωση, και, αν κρίνουμε από τον Pajitnov, οι Ανατολικοί θα πρέπει να είναι το «νέο αίμα» στο software την επόμενη δεκαετία (και όχι μόνο οι Σοβιετικοί: Ξεχάσατε τον τρομερό κύβο του Ούγγρου μαθηματικού Ρούμπικ; Μήπως το software house Andromeda;). Όσοι gamers έχετε βαρεθεί από τη μονοτονία των Εγγλέζων, την άφθονη βία των Ιαπώνων και τα «γραφικά χωρίς gameplay» των Γάλλων, τυπώστε στην οθόνη "Viva Perestroika" και περιμένετε το Weltris.

Είδηση της δεκαετίας: Spectrum emulator για PCs!!

Ναι, είναι πράγματι η είδηση της δεκαετίας. Είναι το απίστευτο, το συνταρακτικό, είναι το νέο που συγκλόνισε όλους τους users. Το νέο των 130 μεγατόννων.

Ναι φίλοι χρήστες, η προαιώνια έχθρα φαίνεται να είναι στο τέλος της. Οι οπαδοί του Spectrum, οι πιο φανατικοί των home, οι οπαδοί του «πατέρα των υπολογιστών» Sir Clive Sinclair, μπορούν να κάνουν upgrade τον υπολογιστή τους με έναν... συμβατό! Σχεδόν έτοιμο είναι το software του Spectrum emulator για συμβατούς, το οποίο επιτρέπει τη λειτουργία του μεγαλύτερου μέρους των προγραμμάτων του μηχανήματος. Την ιεροσυλία συμπληρώνει και το ειδικό καλώδιο που θα συνοδεύει το πακέτο, και το οποίο θα επιτρέπει τη σύνδεση (ναι, ναι) κασετοφώνου!

Έπειτα από αυτό, τι να πούμε εμείς; Κάποτε υπήρχαν μερικές προαιώνιες αξίες. Υπήρχαν οι οπαδοί των home, με πρώτο «διδάξαντα» τον Sinclair, και υπήρχαν και οι οπαδοί των πρασινόχρωμων συμβατών. Κάποτε θα προτιμούσαμε να πέσουμε από το μπαλκόνι αντί να αγγίξουμε ένα PC. Το Spectrum ήταν η «θρησκεία», ήταν μια διαφορετική φιλοσοφία, ήταν το φως των attributes ενάντια στο σκοτάδι των block graphics. Τώρα όμως, όλες οι αξίες καταρρακώθηκαν. Τα PCs τρέχουν τα προγράμματα των Spectrum. Πού βαδίζωμεν κύριοι...



Computerized Ξένες Γλώσσες

Τα φροντιστήρια ξένων γλωσσών είναι ένας τομέας εκπαίδευσης που από πολύ νωρίς δέχθηκε τους υπολογιστές στη μάθηση. Όμως τα προγράμματα που κυκλοφορούσαν δεν κάλυπταν επαρκώς τις ανάγκες των μαθημάτων. Βλέποντας τις αδυναμίες αυτές, το TOP Software House παρουσιάζει για πρώτη φορά ένα ολοκληρωμένο μηχανογραφικό σύστημα, κατάλληλο για τα περισσότερα φροντιστήρια, μια και δεν απαιτεί παρά ένα φθηνό home υπολογιστή. Το πρόγραμμα κυκλοφορεί σε εκδόσεις για τον Amstrad, τον Spectrum, την Amiga και τα PCs. Για την Amiga ειδικά, θα πρέπει να τονίσουμε την παρουσία digitized ήχου. Έτσι, μπορείτε να ακούσετε τη λύση σε άπταιστα αγγλικά. Τα προγράμματα ακολουθούν το πρόγραμμα σπουδών των φροντιστηρίων, και σε κάθε ένα από αυτά υπάρχουν 6 ασκήσεις λεξιλογίου και γραμματικής. Οι ασκήσεις αυτές περιλαμβάνουν αντίθετα και συνώνυμα, ασκήσεις συμπλήρωσης λέξεων και πολλά ακόμα είδη, μαζί φυσικά με τις απαντήσεις. Στο τέλος ο υπεύθυνος καθηγητής μπορεί να τυπώσει τον «κατάλογο επιτυχίας» του κάθε μαθητή. Στο τέλος όλων αυτών, το πακέτο προγραμμάτων του TOP περιλαμβάνει και ένα μίνι πρόγραμμα διαχείρισης φροντιστηρίου. Έτσι ο υπολογιστής θα κάνει επιτέλους και κάποια από τις γνωστές του εργασίες. Φιλοδοξία του TOP Software House είναι να καθιερώσει το πακέτο του σε όλα τα φροντιστήρια ξένων γλωσσών, δημιουργώντας ειδικά computer rooms διδασκαλίας. Σας ενδιαφέρει; Πρέπει. TOP Software House, Σποράδων 2, Κυψέλη, τηλ. 8842091.

Το 4ο Micropolis είναι γεγονός

Σταυρνάρα 49 είναι η κατοικία του νέου Micropolis, ενός από τα πιο παλιά computer shops. Το 1990, τα καταστήματα με αυτό το όνομα είναι πια τέσσερα. Και τα τέσσερα καταστήματα είναι ταυτόχρονα και εκθεσιακά κέντρα. Στους άνετους χώρους τους βρίσκονται πολλά από τα πιο δημοφιλή home computers και PCs. Μέσα σε αυτά περιλαμβάνεται και ο CPC-464, CPC-6128 και φυσικά τα Sinclair, τα επαγγελματικά (αλλά και personal) συστήματα της Amstrad PC-2000 και PC-2386, μαζί με τα PC 1512 και PC 1640. Επίσης, το Micropolis είναι εξουσιοδοτημένο κατάστημα πώλησης ενός πολύ οικονομικού συμβατού, του IKAROS, σε πολλά configuration που ξεκινούν από το PC/XT και φτάνουν μέχρι το 386 Tower. Μάλλον ο τελευταίος θα πρέπει να σας «πέσει» λίγο μεγάλος, κυρίως λόγω τιμής, αλλά τα υπόλοιπα μοντέλα σίγουρα θα σας ενδιαφέρουν. Μια μεγάλη γκάμα αναλώσιμων και περιφερειακών συμπληρώνει, μαζί με software, τα ράφια και τις βιτρίνες του Micropolis. Και φυσικά σας περιμένουν εκεί οι άνθρωποι του Micropolis με σκοπό να σας εξυπηρετήσουν να γίνετε κι εσείς user.

Έτσι λοιπόν, όπου κι αν μένετε στην Αθήνα, υπάρχει ένα Micropolis κοντά σας. Τα υπόλοιπα καταστήματα βρίσκονται στη Σταυρνάρα (αριθμός 9), στην Κηφισιά (Παπαδιαμάντη 10) και στον Πειραιά (Μπουμπουλίνας 34).



Ο γύρος του κόσμου σε 80 tracks

Ένας άτλας σε δισκέτα

Τώρα πια δεν κινδυνεύουν μόνο οι άνθρωποι από το ηλεκτρονικό φακέλωμα. Κινδυνεύουν και οι... χώρες!

Το PC Globe είναι αυτό που λέει το όνομά του: Ένα πρόγραμμα που ασχολείται με τον όμορφο γαλάζιο μας πλανήτη. Ένας άτλας δηλαδή. Όχι όμως ο άτλας που όλοι ξέρουμε.

Γιατί ο άτλας αυτός δεν περιέχει μόνο το χάρτη του κόσμου, ψηφιοποιημένο και μεταμορφωμένο σε χρωματιστά graphics. Μέσα στο πρόγραμμα υπάρχουν λεπτομερείς πληροφορίες για όλες τις χώρες του κόσμου, δηλαδή γεωπολιτικά δεδομένα και στατιστικά στοιχεία για την οικονομία της κάθε χώρας. Πιο συγκεκριμένα, κάθε χώρα συνοδεύεται από δεδομένα σχετικά με τον πληθυσμό της, τη θρησκεία της, υγειονομικά δεδομένα, οικονομικές και εμπορικές συναλλαγές, τους εθνικούς ηγέτες και τα κόμματα που κυβερνούν τη χώρα, τους τηλεφωνικούς κώδικες, τους ραδιοφωνικούς σταθμούς και τα τουριστικά αξιοθέατα. Το πρόγραμμα, επίσης, υπολογίζει αυτόματα την ώρα σε κάθε σημείο της χώρας και σας δίνει τις αποστάσεις μεταξύ δύο σημείων του χάρτη που εσείς θα ορίσετε. Τα δεδομένα του χάρτη μπορούν πολύ εύκολα να μεταφερθούν σε άλλα προγράμματα, όπως π.χ. επεξεργαστές κειμένου και desktop publishing για χρησιμοποίηση και παρουσίαση. Το πρόγραμμα αυτό κυκλοφορεί σε δισκέτες και είναι μια παραλλαγή της γνωστής πια database με τα γεωπολιτικά δεδομένα, που κυκλοφόρησε σε μορφή CD από την ίδια τη CIA. Όσοι από εσάς ψάχνετε εδώ και καιρό να μάθετε ποιές είναι οι τιμές των οπωροκηπευτικών στο χωριό Tutapatupaputu της Νιγηρίας, δεν έχετε παρά να καταφύγετε στο PC Globe. Με 199 λίρες θα σας πει σίγουρα.



Acorn Archimedes: Κατάλογος Software



Όπως ήταν αναμενόμενο, ο Αρχιμήδης έγινε δεκτός με ενθουσιασμό και στην ελληνική αγορά, παρά τις κάποιες αμφιβολίες που υπήρχαν στην αρχή, για την υψηλή συγκριτικά τιμή του και το διαθέσιμο software. Τα «αυτιά» μας στη Στουρνάρα μιλούν ήδη για έλλειψη μηχανημάτων. Πάντως ένα μπράβο αξίζει σίγουρα και η αντιπροσωπία, η οποία κράτησε την τιμή του A3000 σε επίπεδα πολύ χαμηλότερα από αυτά που είχε ορίσει αρχικά, και πολύ κοντά σε αυτά της Ευρώπης. Έτσι λοιπόν, η τιμή δεν είναι πια τόσο τραγικό θέμα (όσοι αμφιβάλλετε ακόμα, θυμηθείτε πόσο έκανε η Amiga 500 πριν δύο χρόνια και ο ST πριν τέσσερα), αλλά με το software τι γίνεται;

Όσο κι αν ο A3000 είναι καινούργιο μηχάνημα, software υπάρχει και μάλιστα πολύ και αξιόλογο. Το είχαμε βέβαια ήδη διαπιστώσει «από πρώτο χέρι», όταν αντικρύσαμε τα κουτιά με τις δισκέτες που ήρθαν στα γραφεία μας μαζί με το μηχάνημα για τεστ. Εκτός όμως από αυτές, έχουμε τώρα και έναν σχεδόν πλήρη κατάλογο με το τι υπάρχει αυτή τη στιγμή διαθέσιμο από πλευράς προγραμμάτων, καρτών επέκτασης και περιφερειακών. Ο κατάλογος περιλαμβάνει το software και το add-on hardware σε κατηγορίες: Γλώσσες προγραμματισμού, γραφικά, ήχος, εφαρμογές, διασκέδαση, προγράμματα γραφείου. Μετρήσαμε συνολικά 105 τίτλους και 25 κατασκευάστριες εταιρίες περιφερειακών, αριθμός-έκπληξη για μας. Βέβαια αυτά που θα αναφέρουμε δεν είναι όλα τα προγράμματα, αλλά αντιπροσωπευτικά δείγματα από κάθε κατηγορία. Αναλυτικότερα έχουμε:

— Να μην ξεχνάμε κατ' αρχήν το software που συνοδεύει το μηχάνημα: Word processor, art package, music package, utilities, Basic (ROM). Τα προγράμματα αυτά θα σας απασχολήσουν για αρκετό καιρό, χωρίς αυτό να σημαίνει βέβαια ότι είναι και τα καλύτερα της κατηγορίας τους.

— Γλώσσες προγραμματισμού: ABC Basic Compiler, ANSI C, Assembler, Fortran 77, Lisp, Pascal, Modula 2 Compiler, Prolog X, Risc Basic Compiler (πραγματικά ιλιγγιώδης σε ταχύτητα), Forth. Σαν εκπαιδευτικό εργαλείο που προοριζόταν αρχικά, ο Αρχιμήδης έχει μια πλούσια και αξιόλογη βιβλιοθήκη γλωσσών, από Basic μέχρι Prolog. Τουλάχιστον οι προγραμματιστές δεν θα πρέπει να ανησυχούν.

— Εφαρμογές γραφείου: Alphabase (πολύ απλή database), MT Hyperbase, Graphics Writer (επεξεργαστής κειμένου και γραφικών), Home Accounts, Logistix (πολυπρόγραμμα τύπου Mini Office), Presenter 2 (business graphics), Reporter (αγνώστων λοιπών στοιχείων), Sales Ledger, Sigma Sheet («επαγγελματικό» spreadsheet). Πολλά από τα προγράμματα αυτά είναι απλά και μάλλον περιορισμένων δυνατοτήτων (Alphabase), ενώ άλλα εντυπωσιάζουν με τις λεπτομέρειές τους (Presenter 2).

— Ήχος: Armadeus (κλασικός 8-bits sampler+hardware), Armadillo A448B (Stereo sampler), Armadillo A448M (όπως ο προηγούμενος, αλλά με υποδοχή για MIDI), Armadillo A616 (16-bits sampler ποιότητας CD!), Inspiration (Midi sequencer), Rhythm Box, Scorewriter PMS, Studio24 Plus V2. Ήταν που ήταν απόλαυση ο Αρχιμήδης στον ήχο, με τα «εργαλεία» αυτά βρίσκεται πια πολύ μακριά από κάθε άλλο συναγωνιστή. Με ηχητικές δυνατότητες που ξεπερνούν πολλά καλά synthesizers, ο A3000 συγκαταλέγεται σε όλες τις μουσικές εκθέσεις της Ευρώπης στα «μουσικά» MIDI μηχανήματα. Να ξανατονίσουμε το Armadillo 616: Ξεχάστε πια τον «ξερό» μεταλλικό ήχο των ψηφιοποιημένων κομματιών των 8-μπιτων και 16-μπιτων μηχανημάτων. Το sampler αυτό προσφέρει ήχο που θα κάνει το στερεοφωνικό σας να βραχυκυκλώσει από ντροπή.

Γραφικά: Πολλά CAD πακέτα 3D ή 2D, επαγγελματικά και μη, για σχεδιαστές, ηλεκτρονικούς, αρχιτέκτονες και μηχανικούς (CNC Designer, Euclid2, Lintrack, LinCAD). FilmMaker (πρόγραμμα δημιουργίας κινουμένων εικόνων), Render Bender (το καλύτερο και ταχύτερο έγχρωμο ray tracing πρόγραμμα), Art Nouveau, Atelier, Pro Artisan (αφήνει όλα τα άλλα προγράμματα ζωγραφικής στο σκοτάδι).

Desktop Publising: Acorn DTP (συγκρίσιμο με Ventura και PageMaker). Ένα πολύ καλύτερο πακέτο θα κυκλοφορήσει σε λίγες εβδομάδες.

Ψυχαγωγία: Arcades (PacMania, Missile Command, Zarkon Invasion, Mazey Man), arcade-adventures (Terramex, Cross Star), mind games (Crossword, Arctrivia), shoot'em ups (Alerion, Zarch), adventures (Corruption, Fish), role playing games (Arcane Lore, Acheton, Avon) soccer games (Arcade soccer, ο διάδοχος του Elite με μερικές... χιλιάδες διαφορετικούς πλανήτες), flight simulators (Interdictor, το ταχύτερο πρόγραμμα της κατηγορίας του) και ο κατάλογος... συνεχίζεται. Αναμένονται τα πρώτα δοκιμαστικά προγράμματα από Ocean, Domark, Activision, US Gold.

Add-on περιφερειακά: Η ...ορθάνοιχτη αρχιτεκτονική του A3000 αφήνει περιθώρια για περιφερειακά κάθε λογής. Midi expansion boards, memory expansions, Video card για digitizers και μίξη εικόνας video και γραφικών σε real time χρόνο, scanners, 5 1/4 drive interface, serial link kit, multiple I/O podule (περιλαμβάνει video/sound digitizer, RS232 interface, joystick interface, υποδοχές ROM), SCSI interface, trackballs, ARCShare (δίκτυο με καταμερισμό εργασιών στους υπολογιστές), Graphic Tablet, image processing systems, IEEE448 interface expansion για σύνδεση με 14 όργανα μετρήσεων και ελέγχου εργαστηρίου (θα τον δούμε και στα Πανεπιστήμια;), upgrade σε μοντέλα 410/420.

Emulators: PC emulator. Ένα από τα πιο αξιόπιστα προγράμματα της κατηγορίας του. Κυκλοφορεί και σε software και σε κάρτα, επιτυγχάνοντας ταχύτητες ενός PC XT. Η ύπαρξη drive των 5 1/4 ιντσών διευκολύνει την κατάσταση.

Για αρχή είναι καλά, δεν είναι έτσι; Βέβαια η αλήθεια είναι ότι ακόμα ο A3000 συνεχίζει να είναι ένα μηχάνημα «δουλειάς» περισσότερο, για χομπίστες που θέλουν να ασχοληθούν δημιουργικά και για επαγγελματίες που θέλουν να τον χρησιμοποιήσουν σε μια συγκεκριμένη εφαρμογή (π.χ. επεξεργασία εικόνας). Ο ρόλος της παιχνιδομηχανής ακόμα «δεν του πάει», αν και μετά τα τελευταία παιχνίδια και το Interdictor τα πράγματα εξελίσσονται ραγδαία. Όλα αυτά βέβαια θα είναι ακόμα καλύτερα, αν η αντιπροσωπία κάνει πραγματικότητα την αρχική της ιδέα για ένα club, όπου οι χρήστες θα έχουν πρόσβαση και θα μπορούν να βρουν τα προγράμματα που κυκλοφορούν στο εξωτερικό για το μηχάνημα. Εν αναμονή ευχάριστων εξελίξεων λοιπόν από τα 32 bits, και περιμένουμε τις εντυπώσεις των νέων users του μηχανήματος από τη στήλη Αλληλογραφίας.

Ο Νο1 Υπολογιστής του κόσμου

Είναι γρήγορος. Πολύ γρήγορος. Γι' αυτούς που νομίζουν ότι ακόμα και ο Αρχιμήδης δεν είναι το μηχάνημα που θα τους ικανοποιούσε, θα πρέπει να το χαρακτηρίσουν τουλάχιστον «υποφερτό». Η υπολογιστική του ισχύς είναι 60.000 Mips. Δηλαδή 60 δισεκατομμύρια πράξεις το δευτερόλεπτο. Με άλλα λόγια είναι 15.000 φορές ταχύτερο από τον A3000. Στα παιχνίδια του η εισαγωγική οθόνη και το "Game Over" θα πρέπει να είναι το ίδιο πράγμα. Θυμάται πολλά. Πάρα πολλά. Η μνήμη του φτάνει τα 500 εκατομμύρια MBytes. Είναι αρκετή για να κρατήσει μια βιογραφία 2.000 σελίδων για κάθε άντρα, γυναίκα και παιδί της χώρας μας, και όλο και κάτι θα περισσέψει. Το ισοδύναμο της μνήμης του είναι 1 δισεκατομμύριο υπολογιστές Amiga 500, οι οποίες, αν τις τοποθετούσατε τη μια μετά την άλλη σε σειρά, θα τύλιγαν την υδρόγειο δεκαπέντε φορές.

Είναι ακριβός. Πολύ ακριβός. Η τιμή του είναι περίπου 30 εκατομμύρια δολάρια (4,8 δισεκατομμύρια δραχμές). Όποιος σκοπεύει να αρχίσει τις οικονομίες για τον υπολογιστή της ζωής του, οφείλουμε να τον πληροφορήσουμε ότι θα καθυστερήσει λίγο. Με τα σημερινά ημερομίσθια θα χρειαστεί περίπου 2.200 χρόνια για να συμπληρώσει το ποσό. Αν πάντως επιμένει...



Ναι, αγαπητοί αναγνώστες, το τέρας αυτό υπάρχει και δεν είναι μεγαλύτερος σε μέγεθος από ένα γραφείο. Βρίσκεται στις Ηνωμένες Πολιτείες και οι 8.192 παράλληλοι επεξεργαστές του ξύπνησαν για πρώτη φορά φέτος, έπειτα από τρία ολόκληρα χρόνια μελέτης και κατασκευής. Ο NCube 2 Scalar είναι πραγματικά αυτό που λέμε super computer με όλη τη σημασία της λέξης: Ουσιαστικά δεν υπάρχει κάποια συγκεκριμένη εφαρμογή γι' αυτόν, μια και οι πιο δύσκολες μέχρι σήμερα αποστολές των υπερυπολογστών είναι πολύ «λίγες» για τις ικανότητές του. Όπως καταλαβαίνετε, δεν πρόκειται να υπάρξουν πολλοί χρήστες που θα δουλέψουν με το απίθανο αυτό κατασκεύασμα. Η εταιρία του δήλωσε ότι θα είναι πολύ ικανοποιημένη αν ο NCube βρει 200 αγοραστές σε όλον τον κόσμο. Σίγουρα πάνως στους υποψήφιους πελάτες του συγκαταλέγονται τα διασημότερα ερευνητικά κέντρα και αρκετά πανεπιστήμια (του εξωτερικού ασφαλώς). Ένα από αυτά ζήτησε μια μικρότερη «έκδοση» του, η οποία θα χρησιμοποιηθεί για τη λύση δύσκολων μαθηματικών προβλημάτων, όπως τα συστήματα εξισώσεων Mandelbrot, για τα οποία ένας Αρχιμήδης χρειάζεται 6 λεπτά επεξεργασίας και ένας Amstrad 6 ημέρες. Ο NCube τα καταφέρνει σε λιγότερο από 0,1 του δευτερολέπτου. Πολλά ακόμα επιστημονικά προβλήματα, τα οποία παρέμεναν άλυτα ακόμα και με τα σημερινά υπολογιστικά συστήματα, θα μπορούν τώρα να μελετηθούν με τη βοήθεια του NCube.

Τελικά, το μόνο πράγμα στο οποίο αυτό το μηχάνημα θα καθυστερεί απελπιστικά θα είναι το RAM test...

Αλλάξτε το πληκτρολόγιο, με το... ίδιο!

Είναι η νέα «μόδα». 5.000, περίπου, users στην Αμερική το έχουν δοκιμάσει και υποστηρίζουν ότι τα ST τους νιώθουν τώρα πολύ καλύτερα. Τι έκαναν; Χρησιμοποίησαν το νέο κιτ ελατηρίων για... πλήκτρα της ISM. Όσοι χρήστες από εσάς νομίζετε ότι τα πλήκτρα του ST δεν έχουν εκείνο το «κροτάλισμα» που θα θέλατε, δεν έχετε παρά να αναζητήσετε το σακουλάκι με τα ελατήρια. Για να το κάνετε αυτό βέβαια, θα πρέπει να «ξεριζώσετε» κάθε πλήκτρο από τη βάση του, να περάσετε στο στέλεχος το νέο ελατήριο και να το ξανατοποθετήσετε στην ίδια θέση. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται 96 φορές, όσα και τα πλήκτρα, και, αν και η ISM υποστηρίζει ότι θα σας χρειαστούν μόλις λίγα λεπτά, καλά θα κάνετε να προετοιμαστείτε για πολύ περισσότερα. Η ανταμοιβή σας βέβαια θα είναι ένα σχεδόν καινούργιο πληκτρολόγιο για τον ST σας. Η καινούργια αίσθηση στην πληκτρολόγηση θα σας κοστίσει όμως περίπου 15 λίρες.



DPL: Το P όπως "Patras"

Στα 6 χρόνια πορείας του, το DPL δεν έγινε απλά πιο έμπειρο. Πολλαπλασιάστηκε κι όλας. Η Πάτρα σε λίγο καιρό θα είναι η έδρα του νέου DPL. Έτσι, και οι Πατρινοί χρήστες θα έχουν την ευκαιρία να διαλέξουν τον υπολογιστή που τους ταιριάζει. Γιατί στο DPL θα βρουν όλους σχεδόν τους υπολογιστές που κυκλοφορούν, και home και PCs, μαζί με τα απαραίτητα περιφερειακά και αναλώσιμα που τα συνοδεύουν. Α, και φυσικά με το ανάλογο software, παιχνίδια και επαγγελματικές εφαρμογές. Νεότερα για την ακριβή διεύθυνση του DPL στην Πάτρα θα σας ανακοινώσουμε προσεχώς. Προς το παρόν θα σας θυμίσουμε την ήδη υπάρχουσα: Αγ. Κωνσταντίνου & Γερανίου 44, Ομόνοια, τηλ. 5240986.

Διαγωνισμός των Gamers:

Time Scanner



Ωστε σας αρέσουν τα φλιπεράκια, έτσι; Ο διαγωνισμός του Time Scanner έπεσε θύμα ενός μπερδέματος στο ταχυδρομείο, και έτσι αργήσαμε να δημοσιεύουμε τα ονόματα των νικητών. Με αυτό τον τρόπο όμως, ο διαγωνισμός απόκτησε και σασπένς.

Αρκετές ήταν οι σωστές απαντήσεις, αν και οι ερωτήσεις δεν ήταν ιδιαίτερα δύσκολες. Τα κουπόνια αφέθηκαν στο έλεος της θεάς Τύχης, η οποία αποφάσισε τα εξής:

Ο Γιάννης Γεωργαντάς (Αντωνίου Νάστου, Θεσσαλονίκη) θα κερδίσει ένα παιχνίδι της επιλογής του και ένα κουτί δισκέτες 3 ιντσών, μάρκας ΚΤΜ.

Οι υπόλοιποι εννιά κερδίζουν από ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή τους, παιχνίδι που θα διαλέξουν οι ίδιοι. Οι εννιά αυτοί είναι οι ακόλουθοι φίλοι μας:

1) Ντέμος Δραβόπουλος, Τροίας 13, Κυψέλη, Αθήνα.
2) Αλέκος Γκούμας, Αμισσού 22, Άνω Νέα Σμύρνη.
3) Γιάννης Χαραλαμπόπουλος, Νεωρείων 133-135, Πειραιάς.
4) Θανάσης Παπακυριακού, Δεκελείας 23, Ν. Ηράκλειο.
5) Θανάσης Μασούρας, Αλφειού 16, Αμπελόκηποι, Αθήνα.
6) Γιάννης Λιανός, Ζήλων 43, Ριζούπολη, Αθήνα.
7) Φώτης Καραγεώργος, Διονυσίου Σολωμού 26, Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη.
8) Κυριάκος Σμυρναίος, Πολυβίου 5, Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη.
9) Μάκης Κορκίδας, Ταρπόν Σπρινξ 27, Ρόδος.

Συγχαρητήρια παιδιά. Για τα δώρα σας, επικοινωνήστε με την Greek Software (Πριγκιποννήσων 28, τηλ. 6443759).

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΜΠΛΕΞΑΜΕ

Χαίρετε, αγαπητοί φίλοι της στήλης. Η χρονιά ξεκίνησε, φέρνοντας μαζί της και τις πρώτες μέρες της δεκαετίας του '90. Το πρόβλημα του τεύχους 60 (εκείνο με τον παράγοντα του 2.000.000) αποδείχτηκε τελικά αρκετά εύκολο, αφού πήραμε 72(!!) σωστές απαντήσεις. Ο σωστός αριθμός είναι ο 5.000 και, όπως καταλαβαίνετε, η κλήρωση ήταν αρκετά δύσκολη. Σούπερ, έξτρα και σπέσιαλ τυχερός αναδείχτηκε ο Δημήτρης Αλεξάκης (Αργοστολίου 20, Αιγάλεω). Δημήτρη, μπράβο σου. Μπορείς να διακόψεις τις σχέσεις σου με τον περιπτερά της γειτονιάς σου, αφού το Pixel θα έρχεται για ένα χρόνο, δωρεάν, σπίτι σου.

Να περάσουμε όμως στο πρόβλημα που θα σας απασχολήσει αυτό το μήνα. Δύο μοτοσικλετιστές ξεκινούν απο δύο πόλεις, που απέχουν μεταξύ τους 60 Km. Η κατεύθυνσή τους είναι αντίθετη, ο καθένας δηλαδή πηγαίνει στην πόλη απ' την οποία ξεκίνησε ο άλλος, και κινούνται με ταχύτητα 20 και 40 Km αντίστοιχα. Ένα κουνούπι, που πετάει με ταχύτητα 60 Km (αστραπή δηλαδή), είναι καθισμένο επάνω στην πρώτη μοτοσικλέτα. Μόλις εκείνη ξεκινάει, το κουνούπι τρομαγμένο πετάει προς την ίδια κατεύθυνση με αυτήν. Μόλις φτάνει στη δεύτερη μοτοσικλέτα, τρομάζει ξανά και γυρνάει αντίθετα. Μόλις φτάνει στην πρώτη, τρομάζει πάλι και ξαναγυρνάει κ.ο.κ. Αυτό, μέχρι να συναντηθούν οι μοτοσικλέτες. Εκείνο που ζητάμε είναι να βρείτε πόση απόσταση συνολικά διάνυσε το κουνούπι, μέχρι να συναντηθούν οι μοτοσικλέτες. Οι απαντήσεις σε καρτ ποστάλ, μέχρι και τις 6 Φεβρουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου). Καλή χρονιά.

Joystick αντί για mouse

Έχετε βαρεθεί μήπως να αλλάζετε στο ίδιο port joysticks και ποντίκια; Μήπως έχετε και έναν από τους τρεις «ποντικοφόρους» Atari, Amiga, Macintosh; Τότε κάτι υπάρχει για σας. Σχεδιάστηκε από την RC Simulations και λέγεται Mousestick. Δεν είναι τίποτε άλλο από ένα joystick που αναλαμβάνει να γίνει και ποντίκι, όταν τελειώσετε με τα παιχνίδια σας. Συνδέεται κανονικά στη θύρα του joystick-mouse και εξωτερικά δεν διαφέρει καθόλου από τα κοινά joysticks, εκτός ίσως από ένα διακόπτη και ένα ενδεικτικό φως για το mode που λειτουργεί.Εσωτερικά όμως τα πράγματα είναι διαφορετικά. Μαζί με τα κυκλώματα του joystick, υπάρχει ένα κύκλωμα με δικό του software σε ROM των 16K, το οποίο επιτρέπει την εξομοίωση του πρωτόκολλου επικοινωνίας του ποντικιού με τον υπολογιστή. Η ανάλυσή του δεν είναι καθόλου άσχημη: 1.200 γραμμές, κατάλληλη - σύμφωνα με τους κατασκευαστές - για τις πιο «δύσκολες» εργασίες, όπως σχέδιο και DTP. Η ανάλυσή του και το βήμα είναι παρ' όλα αυτά μεταβλητά και μπορούν να αλλάξουν σύμφωνα με τις επιθυμίες του χρήστη.

Σκέφτεστε τον εαυτό σας να δουλεύει ένα DTP πρόγραμμα με joystick; Όσοι νιώθουν αδιόρθωτοι gamers, δεν έχουν παρά να υπολογίζουν τον εαυτό τους φτωχότερο κατά 75 λίρες.

Κάθετες αγορές και προσφορές από την Τεχνοδιάσταση

Το γνωστό computer shop της Θεσσαλονίκης ΤΕΧΝΟΔΙΑΣΤΑΣΗ ανακοίνωσε πρόσφατα ότι συνεχίζει, λόγω της μεγάλης ζήτησης, τις τιμές προσφοράς σε επιχειρηματίες που ζητούν ολοκληρωμένες μηχανογραφικές λύσεις.

Η ΤΕΧΝΟΔΙΑΣΤΑΣΗ διαθετει στο αγοραστικό της κοινό τους υπολογιστές της SAMSUNG, καθώς και τους εκτυπωτές EPSON, ενώ στον τομέα του software τα προγράμματα για φροντιστήρια ΒΑΣΗ & LINGUA, το οδοντιατρικό πρόγραμμα ΑΔΑΜΑΣ PLUS της FINAL POINT, το ιατρικό medicine της COMPUTER PROJECT, καθώς και το πακέτο για μηχανικούς ANTIS της LOGISOFT.

Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να καλούν τα 223-966 & 264-486, ή να επισκεφθούν την εταιρία στην οδό Εθνικής Αμύνης 16.

Ψηφιακά Χρόνια Πολλά από το Κ.Υ.Μ.

Τα «Χρόνια πολλά» στους φίλους ή πελάτες σας ανέλαβε πρόσφατα να ευχηθεί αντί για σας το Κέντρο Υπολογιστικών Μελετών (ΚΥΜ). Οι ευχές στάλθηκαν όχι με το κλασικό ταχυδρομείο, αλλά με συσκευή fax (αυτό σημαίνει 20ός αιώνας και πρωτοτυπία).

Και για να γίνουμε πιο σαφείς, σας λέμε ότι οποιοσδήποτε ήθελε να διαλέξει αυτόν τον τόσο πρωτότυπο τρόπο για να ευχηθεί, δεν έκανε τίποτε άλλο από το να επιλέξει - μέσω ενός δειγματολογίου - τα περιεχόμενα της «ευχετήριας κάρτας» του, καθώς και τον αριθμό των παραληπτών της. Η χρέωση γινόταν σύμφωνα με τον αριθμό των αποστολών ανά περιοχή, και στο τέλος ο αποστολέας παρελάμβανε σχετικό report.

Το νέο σύστημα πλεονεκτεί σε πρωτοτυπία, ταχύτητα και φυσικά κέρδος χρόνου, τόσο από τα ταχυδρομεία, όσο και από τα στελέχη των επιχειρήσεων.

Ενημερωτική εκπομπή για computers, από την Αργώ TV

Το γνωστό τηλεοπτικό κανάλι της Καλαμαριάς «ΑΡΓΩ TV» ανήγγειλε πρόσφατα μία νέα εκπομπή, που θα έχει σαν σκοπό την ενημέρωση και επιμόρφωση του κοινού της Θεσσαλονίκης στο ευαίσθητο θέμα της Πληροφορικής. Η εκπομπή θα είναι δεκαπενθήμερη, αλλά θα επαναλαμβάνεται ανά εβδομάδα και είναι - όπως ισχυρίζονται οι παραγωγοί της - η μοναδική του είδους στην Ελλάδα που θα παράγεται και θα παρουσιάζεται αποκλειστικά στην Ελλάδα.

Στην εκπομπή, εκτός από διδασκαλία και ενημέρωση, θα παρουσιάζονται και νέα προϊόντα, παράλληλα με συνεντεύξεις από γνωστούς επιστήμονες της Πληροφορικής της Β. Ελλάδας.

Την εκπομπή, που ονομάζεται «ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΓΙΑ ΤΟ 2000», επιμελείται και υποστηρίζει τεχνικά η γνωστή εταιρία της Συμπρωτεύουσας, SHAFT HELLAS AEBE.

Εμείς, σαν περιοδικό της Πληροφορικής, δεν μπορούμε παρά να συγχαρούμε το ιδιωτικό κανάλι για αυτή του την πρωτοβουλία, και να σας πούμε ότι για περισσότερες πληροφορίες ή διευκρινίσεις, μπορείτε να απευθύνεστε είτε στην ΑΡΓΩ TV, είτε στην SHAFT HELLAS AEBE, στα τηλ. 856-730 & 859-787.

Έκλεισε τις πύλες της στο κοινό η Infosystem '89

Έκλεισε πριν λίγες μέρες τις πύλες της η Διεθνής Έκθεση Πληροφορικής INFOSYSTEM '89, που πραγματοποιήθηκε στη Θεσσαλονίκη, με την επίβλεψη και διοργάνωση της HELEXPO. Η έκθεση - διάρκειας πέντε ημερών - πραγματοποιήθηκε σε χώρο 30.000 τ.μ., στο διάστημα από 30/11 μέχρι 4/12, στο χώρο της ΔΕΘ, και παρόλους τους ισχυρισμούς των διοργανωτών, οι εκθέτες πιστεύουν ότι δεν στέφθηκε από την αναμενόμενη επιτυχία.



Αυξημένη κίνηση παρουσίασε - όπως άλλωστε ήταν αναμενόμενο - το Σαββατοκύριακο, περισσότεροι όμως ήταν οι απλοί επισκέπτες παρά οι εμπορικά ενδιαφερόμενοι.

Αξίζει παρ' όλα αυτά να σημειωθεί η συμμετοχή πολλών εκθετών, στους οποίους - εκτός των 250 Ελληνικών Εταιριών - συμπεριλαμβάνονταν και εκθέτες από ξένες χώρες, από τις αλλοδαπές δε εταιρίες εντύπωση προκάλεσε η επίσημη κρατική συμμετοχή της Βουλγαρίας, η οποία εξέθεσε προϊόντα καθαρά δικής της κατασκευής.

Κάτι που επίσης τράβηξε το ενδιαφέρον των ειδικών επισκεπτών, ήταν η διημερίδα που πραγματοποιήθηκε - παράλληλα με την έκθεση - στους χώρους της ΔΕΘ, με θέμα «Ψηφιακή επεξεργασία εικόνας & εφαρμογές της». Στο συνέδριο, αναπτύχθηκαν ποικίλα θέματα, όπως η συμβολή της επεξεργασίας εικόνας στην έρευνα και συντήρηση των έργων τέχνης, η συμβολή της στην εκπαίδευση, καθώς και το computer animation.

Το τρένο της Πληροφορικής, όμως, ευτυχώς δεν κινείται επάνω σε εκθέσεις, αλλά έχει χαράξει τη δική του τροχιά, η οποία έχει σίγουρα προορισμό το σταθμό «μέλλον».

DPL COMPUTER SHOP S.A

AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM CITIZEN STAR PHILIPS

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ



HOME

ATARI 520STFM με μονοχ. οθόνη	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και	8	δόσεις από	12.500
ATARI 520STFM (χωρίς οθόνη)	»	8	»	9.100
ATARI 1040STFM με μονοχ. οθόνη	»	8	»	14.000
ATARI 1040STFM (χωρίς οθόνη)	»	8	»	10.700
AMSTRAD CPC-6128 μονοχ. οθόνη	»	6	»	10.100
AMSTRAD CPC-6128 εγχ. οθόνη	»	7	»	11.500
AMSTRAD CPC-464 μονοχ. οθόνη	»	5	»	7.000
SPECTRUM +2 (πακέτο)	»	4	»	7.500
COMMODORE 64+ κασετόφωνο	»	5	»	6.400
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ 1084P	»	9	»	18.000

PC

SAMSUNG SPC 3000V 2DD	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και	10	δόσεις από	15.000
SAMSUNG XT 3000V 1F + 1HD 20MB	»	10	»	18.900
AMSTRAD PC 1640 2DD EGA	»	9	»	20.600
AMSTRAD PC 1640 1DD EGA	»	8	»	21.100
AMSTRAD PC 1640 1DD MD	»	9	»	14.200
AMSTRAD PC 1640 2DD MD	»	9	»	15.900
AMSTRAD PC 1512 2DD ΜΟΝΟΧ.	»	8	»	15.100
AMSTRAD PC 1512 2DD ΕΓΧΡ.	»	8	»	18.100
ATARI PC - 1	»	8	»	13.000
HYUNDAI 640K (HER, CGA) 2DD	»	10	»	13.000
EURO PC με μονοχ. οθόνη	»	8	»	10.900
EURO PC με εγχρ. οθόνη	»	8	»	15.000
ΙΚΑΡΟΣ 640K 1DD ΜΟΝΟΧ. ΟΘΟΝΗ 12"	»	9	»	12.500
ΙΚΑΡΟΣ 640K 2DD ΜΟΝΟΧ. ΟΘΟΝΗ 12"	»	9	»	13.600
TULIP PC COMP/2 1FD+HD 20MB	»	10	»	24.000

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και	6	δόσεις από	7.250
STAR LC-10 II	»	6	»	7.400
STAR LC-10 COLOR	»	6	»	9.100
STAR LC 2410	»	7	»	9.900
SWIFT 24 CITIZEN	»	7	»	11.100
CITIZEN MSP-15E	»	7	»	10.000
CITIZEN MSP 45	»	8	»	11.000
AMSTRAD DMP 3250	»	5	»	6.100
AMSTRAD DMP 4000	»	6	»	9.000
SEIKOSHA SP-2000AI	»	6	»	7.250

DISK DRIVES

COMMODORE 1541	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και	4	δόσεις από	8.000
FDD 5 1/4 (COMQUEST)	»	3	»	7.700

ΟΘΟΝΕΣ

COMMODORE 1084 P ΕΓΧΡΩΜΗ	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και	6	δόσεις από	9.850
ATARI SM 124 MONOXP.	»	3	»	8.000

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

KALOK 20 MB + CONTROLLER	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ. και	5	δόσεις από	8.400
SEAGATE ST-238R 30MB+CONTR.	»	5	»	10.200

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ
JOYSTICKS - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
- ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

ΔΩΡΟ ΕΟΡΤΩΝ ΔΕΥΤΕΡΟ DISK DRIVE
ΓΙΑ AMSTRAD 6128, 13.000 ΔΡΧ.

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ-ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ-DINERS CLUB-ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ & ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ ΤΗΛ.: 5240.986

ΕΔΩ Λ



Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγρά

Γρίπη, κακοκαιρία, Amstrad, χιόνια, φασαρία, υγρασία, και μέσα σε όλα αυτά ο θείος Sinclair να προσπαθεί να μας σώσει από την οικολογική καταστροφή. Ωραία άρχισε αυτή η χρονιά.

Ο Sugar, λοιπόν, πήρε τα συγχαρητήριά του από τους μετόχους της εταιρίας του, στη συνεδρίαση των μετόχων που έγινε στα μέσα του Δεκεμβρίου, όπου (σύμφωνα με δημοσιογραφικές πληροφορίες) οι μέτοχοι είχαν ανέβει στα τραπέζια και ζητωκραύγαζαν: Εσένα θέλουμε! Λέγεται μάλιστα ότι σε αυτή τη συνεδρίαση ο Sugar χρησιμοποίησε όλες τις τεχνικές και τα κόλπα που είχε μάθει από την εποχή που... πούλαγε κεραίες από το καμιόνι του. Τέλος πάντων όμως, παρά τη μαεστρία του, φαίνεται ότι θα παρθούν σκληρές αποφάσεις. Συγκεκριμένα μάθαμε ότι το... Sinclair θα το φάει το σκοτάδι!

Βλέπετε, αυτό το καημένο το μηχάνημα έχει όλα τα κουσούρια που θα μπορούσε να έχει ένα μηχάνημα. PC είναι, Sinclair το λένε, ακριβό είναι, μαύρο είναι, έχει μόνο 4 χρώματα, τι άλλο πια. Αυτή τη στιγμή στην Αγγλία, το PC200 που κυκλοφορεί με το όνομα Sinclair, κοστίζει 500 λίρες (με έγχρωμο μόνιτορ), δηλαδή 135.000, κάτι που δεν το κάνει και τόσο ανταγωνιστικό στην αγορά των μικροϋπολογιστών.

Από την άλλη, το PC1512 δεν απέχει και πολύ στην τιμή, και αν ψάξετε λίγο στην αγορά του Λονδίνου, μπορεί και να το βρείτε με 300 λίρες (81.000 δρχ.). Άρα, όπως και παλαιότερα, η Amstrad κάνει ανταγωνισμό στον... εαυτό της.

Έτσι λοιπόν, ο νέος διευθύνων σύμβουλος της αγγλικής Amstrad, ο Barry Young, αποφάσισε να ξεκαθαρίσει αυτή την κατάσταση. Πώς την ξεκαθάρισε; Ε, πώς ξεκαθαρίζουν αυτά τα πράγματα; Έδωσε εντολή να σταματήσει η παραγωγή του, και μάλιστα να σταματήσει ολόκληρη η ιστορία με τα επαγγελματικά Sinclair (τι τους έχει κάνει αυτός ο άνθρωπος και τον μισούν έτσι;).

Το είπε, το έκανε και καθάρισε. Τώρα βέβαια κάτι πρέπει να γίνουν αυτά τα Sinclair που έχει η Amstrad στα αμπάρια της, αλλά μην ανησυχείτε: Ο Barry τα έχει σκεφτεί όλα. Θα σταλούν στις χώρες στις οποίες - κατά την Amstrad - η αγορά μπορεί να απορροφήσει το μηχάνημα.

Αν λοιπόν δείτε φτηνά PC200 στα μαγαζιά, να ξέρετε ποιοί απορροφούν τα μηχανήματα. Βέβαια, για να είμαστε και δίκαιοι, το μηχάνημα είναι ένα πλήρως συμβατό PC, και αν φτηνύνει αρκετά, μπορεί να γίνει πολύ καλή ευκαιρία.

Υπάρχει πάντως περίπτωση να μην τα πάρουμε καθόλου (τα PC200), γιατί - απ' ό,τι φαίνεται - οι Ρώσοι, τώρα με τη Γκλάσνοστ, την Περεστρόϊκα και τα παρόμοια, θέλουν και PC. Στα πλαίσια δε της σύσφιξης των σχέσεων Αμερικής - Ρωσίας, επιτράπηκε η πώληση των δεκαεξάμπιτων μηχανημάτων στους ανατολικούς.

Ξαφνιαστήκατε; Μη μου πείτε ότι δεν ξέρατε πως μέχρι πέρυσι μόνο Spectrum μπορούσαμε να πουλήσουμε στους Ρώσους, για να μη μάθουν τα μυστικά της νέας τεχνολογίας. Τώρα όμως που έγιναν καλά παιδιά, το ΝΑΤΟ, και για την ακρίβεια η επιτροπή COCOM, που ελέγχει τι ξέρουν και τι αγοράζουν οι Ανατολικοί από τα προϊόντα νέας τεχνολογίας, επέτρεψε την πώληση PC. Βέβαια όχι όλων των PC (να μην το παρακάνουμε κιόλας), αλλά μόνο των 16-μπιτων (κάτι 386 και τέτοια είναι ακόμα έξω).

Για να επανέλθουμε όμως, οι Σοβιετικοί τώρα σκέφτονται να αγοράσουν PC αξίας 165 εκατομμυρίων λιρών (44,5 δις δρχ.), για να εξοπλίσουν τα σχολεία τους, και απ' ό,τι μαθαίνουμε, η λίστα περιέχει πάνω-πάνω την Amstrad. Άρα, πού ξέρετε, μπορεί μέσα στο 1990 οι μικροί Ρώσοι να μυηθούν στα PC, παίζοντας με το PC200. Το αστείο είναι ότι το PC200 λέγεται επίσημα Sinclair, και οι Ρώσοι μπορεί να παρεξηγήσουν την πηγή προέλευσης, και μετά στα ρώσικα το PC να το λένε... Sinclair!

Αρκετά όμως με την Amstrad, μιας και ακόμα δεν έχει ανακοινώσει κανένα νέο μηχάνημα για το 1990. Ας δούμε και τους υπόλοιπους: Αρχίζουμε λοιπόν με την Amiga, μιας και - απ' ό,τι μαθαίνουμε - οι φίλοι της πληθαίνουν. Λοιπόν αν ζηλέψατε με τα νέα για το Stacey της Atari και όλες αυτές τις ιστορίες για φορητά και μικρά και άλλες τέτοιες απδίες, έφτασε η ώρα να

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΑ 10 ΠΡΩΤΑ

Χριστούγεννα - και γιορτές γενικά - είναι η εποχή των PCs και των παιχνιδιών, και όπως και να το κάνουμε, αξίζει να συμβουλευτούμε τα αγγλικά TOP-TEN. Όχι τόσο για να μάθουμε με τι παίζουν οι Άγγλοι (το γούστο τους στα παιχνίδια είναι γνωστό), αλλά για να δούμε τι θα εμφανίσουν οι εισαγωγείς στα μαγαζιά σαν μεγάλα χιτ. Έχουμε και λέμε λοιπόν:

1. Batman - The movie (πάλι) Ocean
2. Robocop (επίσης... πάλι!) Ocean
3. Paperboy Elite
4. Untouchables Ocean
5. Shinobi Virgin
6. Continental Circus Virgin
7. 100% Dynamite Ocean
8. Hard Drivin' Domark
9. Power Drift Activision
10. GhostBusters 2 Activision.

ΤΑ ΕΡΥΘΡΑ JOYSTICKS ΞΑΝΑΧΤΥΠΟΥΝ

Ωρες ώρες, είναι να απορεί κανείς με αυτά που γράφονται στα εγγλέζικα κομπιουτεροπεριοδικά. Στο εβδομαδιαίο New Computer Express, δημοσιεύτηκε δήλωση του περίφημου προφέσορα Gury Perlstein, που είναι αυθεντία σε θέματα τρομοκρατίας. Σύμφωνα λοιπόν με τον προφέσορα, οι ανά τον κόσμο τρομοκρατικές οργανώσεις έχουν αρχίσει να στέλνουν τα μέλη τους στα πανεπιστήμια, για να σπουδάσουν computer science, γιατί - λέει - θέλουν να επιτεθούν στο κρατικό σύστημα υπολογιστών.

Μάλιστα, ο προφέσορ Perlstein έφτασε να πει ότι ο τρομοκράτης του μέλλοντος θα έχει διδακτορικό στα computers! Εδώ ειλικρινά "κολλάει" το παλιό ρητό... "Κάτι τέτοια έλεγε και ο Ηρακλής, και τον έκαναν τσιμέντο".

ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΗΣ ΕΟΚ

Το δικό σας joystick είναι ελεγμένο για την τοξικότητά του; Όχι δηλαδή, για να ξέρουμε πού πάμε. Η ISM πέρασε όλα τα joysticks της από την επιτροπή της ΕΟΚ που ελέγχει την καταλληλότητα των παιχνιδιών. Φυσικά, όλα της τα joysticks πέρασαν τα τεστ που περιλαμβάνουν ελέγχους τοξικότητας, καύσης, καταλληλότητας του περιτυλίγματος και άλλων. Βέβαια, αυτά τα τεστ γίνονται συνήθως σε παιχνίδια για μικρά παιδάκια, που συνηθίζουν να βάζουν τα παιχνίδια τους στο στόμα! Αλλά τώρα αυτά θα κοιτάμε. Σκεφτείτε τι εντυπωσιακή που θα είναι η βούλα της ΕΟΚ, στα κουτιά της ISM. Ευρώπη σου λέει μετά.

ΤΟΥΣ ΤΕΛΕΙΩΣΑΝ

Ακόμα δεν τα είδαμε, και η Atari

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

πάρετε πίσω το αίμα σας. Η γερμανική Gigatron αποφάσισε να παρουσιάσει τη... φορητή Amiga! Το μηχάνημα θα εμφανιστεί στην επόμενη CeBIT του Ανόβερου, και είτε το πιστεύετε, είτε όχι, έχει τις ευλογίες της Commodore. Δηλαδή, αν και δεν είναι Commodore, θα είναι και πάλι Amiga και μάλιστα νόμιμη!

Η Gigatron φαίνεται πως έπεισε την Commodore ότι είναι ικανή να φτιάξει τα Amiga, καλύτερα από αυτή. Και από τα χαρακτηριστικά που λάβαμε, μπορούμε να πούμε ότι συμφωνούμε.

Το μηχάνημα, που δεν έχει όνομα προς το παρόν, θα βασίζεται σε μια νέα motherboard (σχεδιασμένη από την Gigatronic), που φέρει το όνομα Europakarte και έχει όλες τις δυνατότητες της Amiga. Για τους τεχνοκράτες φίλους της στήλης, να πούμε ότι η φορητή Amiga βασίζεται στον 68000 και περιλαμβάνει τρεις εσωτερικές υποδοχές επέκτασης, που δεν είναι συμβατές με αυτές της γνωστής Amiga (τις επίσης γνωστές Zorro). Ακόμα, δίπλα στο πληκτρολόγιο υπάρχει η γνωστή μπάλα, που αναπληρώνει το ποντίκι στα φορητά (βλέπε Apple και Atari). Ακόμα, υπάρχει μια μπαταρία που μπορεί να κρατήσει μέχρι 8 ώρες. Βέβαια αυτό το 8 ώρες μην το πολυπιστεύετε, μιας και είναι η μέγιστη δυνατή διάρκεια που μπορεί να αποδοθεί, χωρίς να γίνεται χρήση του disk drive. Φυσικά, κάτι τέτοιο είναι πρακτικώς αδύνατο.

Όσον αφορά την οθόνη, αυτή θα κυκλοφορήσει σε δύο παραλλαγές: Υγρού Κρυστάλλου ή Gas Plasma. Και οι δύο τύποι θα προσφέρουν ανάλυση 640x480 pixels, και αυτή του υγρού κρυστάλλου θα έχει 16 αποχρώσεις του γκρίζου.

Οι τιμές τώρα δεν είναι και τόσο χαμηλές (άμα διαβάζεις τέτοια εισαγωγή, άστα). Το φορητό με την οθόνη υγρού κρυστάλλου θα κοστίζει περί τις 1.700 λίρες, δηλαδή μόλις... 459.000 δρχ.! Η δε έκδοση με την οθόνη τύπου gas plasma θα έχει 2.300 λίρες (621.000 δρχ.). Από την άλλη, τι να την κάνετε μια φορητή Amiga; Μη μου πείτε ότι θέλετε να παίζετε παιχνίδια μέσα στο τρόλλεϋ! Ενώ όμως συμβαίνουν όλα αυτά στη Γερμανία, εδώ στην Αγγλία η Atari άρχισε να πλακώνεται με την Commodore (πάλι).

Τώρα ο καβγάς γίνεται γιατί η Commodore άρχισε μια διαφημιστική καμπάνια, σύμφωνα με την οποία έχουν πουληθεί στην Αγγλία 200.000 Amiga 500. Η Atari φυσικά λέει ότι αυτά δεν τα πιστεύει και ότι η Commodore τα λέει όλα αυτά για να εντυπωσιάσει. Από την άλλη, η Atari ανακοίνωσε ότι έχει ήδη ξεπεράσει τα 250.000 κομμάτια.

Φυσικά, αυτό το νούμερο δεν το δέχεται η Commodore, και πάει λέγοντας. Τώρα θα μου πείτε, εμείς τι φταίμε; Τι να φταίμε εμείς, αλλά όπως πάντα εμείς την πληρώνουμε σε αυτούς τους πολέμους ανακοινώσεων. Να και ένα ακόμα παράδειγμα καλής πληροφόρησης από την Atari. Θυμάστε το Atari STE; Αυτό το μηχανάκι που εμφανίστηκε στο Ανόβερο πέρυσι, και δεν είναι τίποτα άλλο από μια μικρή βελτίωση του ST. Λοιπόν, αυτό το μηχανάκι ΔΕΝ υπάρχει στην Αγγλία, ή τουλάχιστον δεν υπάρχει επίσημα. Σύμφωνα με το γραφείο τύπου της Atari, θα εμφανιστεί στην αγορά του χρόνου. Έλα όμως που αν πάτε να αγοράσετε ένα ST αυτά τα Χριστούγεννα από τα μαγαζιά του Λονδίνου, μπορεί και να σας δώσουν ένα STE! Φαίνεται ότι υπάρχει έλλειψη των STs, και η Atari άρχισε να στέλνει στους dealers της STEs. Μάλιστα δε, τα μηχανήματα φτάνουν στους dealers χωρίς καν μια προειδοποίηση, και φυσικά στην τιμή του ST.

Μην ακούτε λοιπόν τι σας λένε. Τα STEs είναι εδώ, και τουλάχιστον για αυτά τα Χριστούγεννα θα έχουν την ίδια τιμή με τα ST. Όσοι λοιπόν ενδιαφέρεστε, τρέξτε. Όσοι δεν βιάζεστε όμως, είναι σίγουρο ότι το STE θα αντικαταστήσει πλήρως το ST μετά τα Χριστούγεννα.

Και τώρα κάτι για το οποίο η στήλη αισθάνεται συγκινημένη να ανακοινώσει. Η Atari επιτέλους, μετά από δύο χρόνια αναμονής, παρουσίασε το Stacy στα μαγαζιά του Λονδίνου.

Φαίνεται ότι βαρέθηκαν να το σχεδιάζουν και να το ξανασχεδιάζουν, και επιτέλους αποφάσισαν να το πουλήσουν.

Τα Stacy που εμφανίστηκαν, είναι το 2 και το 4! Το 2 έχει ένα σκληρό δίσκο των 20 Megabytes, 2Mb μνήμης και ένα disk drive των 3,5, το δε 4 έχει τα ίδια, άλλα επί... δύο. Δηλαδή 4Mb μνήμης και σκληρό δίσκο των 40Mbytes.

Οι τιμές ευτυχώς δεν είναι επί δύο, αλλά και πάλι είναι υψηλές. Το 2 έχει 1.300 λίρες (351.000 δρχ.) και το 4 έχει 1.800 λίρες (486.000 δρχ.). Με άλλα λόγια, τσάμπα!

Τέλος πάντων, δεν πιστεύουμε ότι θα έχει μεγαλύτερη επιτυχία από τη φορητή Amiga, αλλά τουλάχιστον το είδαμε στα μαγαζιά και ησυχάσαμε.

Και τώρα που ησυχάσαμε, ας δούμε και τα δικά μας, επιτέλους. Αν λοιπόν σας τέλειωσαν τα εκατομμύρια και θέλετε να παίξετε ένα παιχνιδάκι αυτά τα ισχυρίζεται ότι της τελείωσαν τα Lynx. Οι γνωστές έγχρωμες παιχνιδομηχανές χειρός φαίνεται ότι είχαν τεράστια επιτυχία στην Αμερική, και τα 70.000 κομμάτια που είχε κατασκευάσει η Atari, τελείωσαν κιόλας. Από την άλλη, πριν ενάμιση μήνα δεν υπήρχαν καν, γιατί δεν είχαν κατασκευαστεί. Αλλά έτσι είναι οι Αμερικανοί.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Φανατικοί οπαδοί του Μάικλ Τζάκσον, αγαλλιάστε. Η US Gold παρουσίασε ένα νέο παιχνίδι, που βασίζεται στην ταινία του Μάικλ, Moonwalker (η οποία, εδώ που τα λέμε, δεν βλεπόταν). Το ωραίο είναι ότι, κατόπιν εντολής του Μάικλ, η US Gold δεν μπορούσε να βάλει στο παιχνίδι ούτε μια σκηνή στην οποία ο Jackson να πεθαίνει ή να τον χτυπάει κάτι. Αντί γι' αυτό, εάν καταφέρετε να χάσετε, τότε ο Μάικλ εξαφανίζεται από την οθόνη μέσα σε μια ασημένια βροχή, όταν κάτι κακό τον πετύχει. Άμα είσαι Jackson, κάνεις ό,τι θέλεις.

ΞΑΝΑΡΧΟΝΤΑΙ ΟΙ ΕΙΣΒΟΛΕΙΣ

Παλαίμαχοι των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αγαλλιάστε. Η Impressions ξανακυκλοφόρησε το Space Invaders, με νέα εκπληκτικά graphics. Τα graphics περιλαμβάνουν νέα διαστημόπλοια για τους εισβολείς και νέα όπλα για σας. Πάντως, τα "νέα" αυτά γραφικά δεν χαλάνε το κλασικό παιχνίδι, που γαλούχησε γενιές και γενιές κομπιουτερόφιλων. Το νέο πακέτο που περιλαμβάνει τις τρεις παραλλαγές (Rockstorm, Megapede και Draxions), λέγεται Renaissance (Αναγέννηση) και κοστίζει μόλις 20 λίρες (5.400 δρχ.).

Η ΓΥΜΝΗ ΑΛΗΘΕΙΑ

Όπως αναφέρει το Popular Computing Weekly, η Advanced Computer design θα αρχίσει να πουλάει... γυμνά κομπιούτερ. Για την ακρίβεια, θα λανσαριστούν Amiga και Atari με διάφανο περίβλημα από πλεξιγκλάς, έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε τα εκπληκτικά "εντόσθια" των μηχανημάτων. Και για να προωθήσουν την ιδέα τους οι Γερμανοί, αποφάσισαν να παρουσιάσουν τα "γυμνά" μηχανήματά τους στην γερμανική έκδοση του Playboy! Τι άλλο θα δούνε τα μάτια μας.

ΤΙ ΘΑ ΠΟΥΛΑΓΕ;

Ξέρετε τι είπε ο διευθυντής της MGT (που κατασκευάζει το SAM), σαν απάντηση στην ερώτηση: "Αν ξέρατε τι θα τραβάγατε με το SAM, θα αρχίζατε από την αρχή σήμερα;". Είπε: "Θα αστειεύεστε ασφαλώς. Καλύτερα να πούλαγα παπούτσια!".

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

Χριστούγεννα, τότε για σας φαίνεται να υπάρχει η λύση στις παιχνιδομηχανές.

Και η λύση που προτείνουν τουλάχιστον οι Άγγλοι είναι Sega. Η Sega έχει καταφέρει να γεμίσει όλες τις μεγάλες αλυσίδες καταστημάτων αυτά τα Χριστούγεννα, τι Dixons, τι Comet, τι Menzies, τι Woolworths, τι Virgin (αν και αυτή το πουλάει στους άλλους), μέσα στα αγγλικά καταστήματα φαίνεται σαν να μην υπάρχει τίποτα άλλο.

Σαν να μην έφταναν όμως οι πολλαπλές διαφημίσεις και φανφάρες για τη Sega, είχαμε και μερικές ενδιαφέρουσες ειδήσεις.

Κατ' αρχήν, στην Ιαπωνία παρουσιάστηκε ένα modem για τη Sega, έτσι ώστε οι παιχνιδάδες να μπορούν να παίζουν και μέσω τηλεφώνου. Το ωραίο είναι είναι ότι μέχρι την άνοιξη θα υπάρχει και ένα έξτρα συστηματάκι, που θα σας επιτρέπει να συνεχίζετε το παιχνίδι σας χωρίς να είστε συνδεδεμένοι συνέχεια με το κεντρικό κομπιούτερ της Sega. Δηλαδή, οι χρήστες θα μπορούν να συνδεθούν, να κατεβάσουν τα δεδομένα που χρειάζονται, και να συνεχίσουν το παιχνίδι τοπικά. Τέλος, αν δεν πολυχωνεύετε τις παιχνιδομηχανές, αλλά θα θέλατε να παίξετε κανένα παιχνιδάκι τώρα τα Χριστούγεννα, άμα έρθετε εδώ στην Αγγλία, μπορείτε να νοικιάσετε μια Sega!

Μάλιστα, μπορείτε να νοικιάσετε από τα καταστήματα ενοικίασης τηλεοράσεων και video, μια Sega και ένα παιχνίδι για 5 μόνο λίρες (1.350 δρχ.) το βράδυ. Άρα, τώρα δεν έχετε καμιά δικαιολογία. Έφτασε όμως η ώρα να σας πούμε και το καλό, το

Χριστουγεννιάτικο. Διότι, Χριστούγεννα χωρίς θείο δεν γίνεται. Ποιό θείο; Ε, ας μην επαναλαμβανόμαστε. Ένας είναι ο θείος! Βγήκε που λέτε στην αγγλική τηλεόραση στα μέσα του Δεκέμβρη, για να μας φωτίσει πάλι (μη γελάτε εσείς εκεί πίσω).

Είπε λοιπόν η μεγαλοφυΐα της εποχής μας, ότι φτάνουμε στην τεχνολογική επανάσταση, και εντός των επόμενων χρόνων θα έχουμε ρομπότ-νοσοκόμες!!!

Οι ρομποτ - νοσοκόμες θα είναι καλές για να προσέχουν τους γέρους και τους ανήμπορους, για να μπορούν έτσι οι υγιείς και νέοι να ασχοληθούν με πιο ενδιαφέροντα πράγματα. Βέβαια, ο θείος δεν ξέρει τι θα γίνει με τα αισθήματα και τα ήθη που θα πρέπει να προγραμματίσουμε σε αυτά τα ρομπότ, αλλά όπως λέει, η τεχνολογία δεν μπορεί να περιμένει εμάς να αποφασίσουμε τι θα κάνουμε με την ηθική πλευρά των ρομπότ. (Σιγά, θείο, τρέχεις πολύ και ζαλιστήκαμε).

Όμως, όσον αφορά το εγγύς μέλλον, ο θείος είναι έτοιμος να ανακοινώσει ένα νέο επαναστατικό προϊόν, που θα συνταράξει τον κόσμο.

Έτσι λοιπόν, η στήλη και ο γνωστός ανταποκριτής με χαρά σας ανακοινώνουν, κατά αποκλειστικότητα για την ελληνική επικράτεια, ότι ο θείος Sinclair κατάφερε να σχεδιάσει το νέο εκπληκτικό μηχάνημα, που θα λύσει το κυκλοφοριακό και οικολογικό μας πρόβλημα. Το μηχανάκι αυτό λέγεται... ποδήλατο!

Το ποδήλατο βασίζεται - σύμφωνα με το θείο - σε ένα νεό αλγόριθμο, ο οποίος θα του επιτρέπει να διπλώνεται, έτσι ώστε να μπαίνει εύκολα στο βαλιτσάκι σας, και να μπορείτε να το πάρετε μέσα στο τρένο ή το ασανσέρ!

Ο αλγόριθμος βέβαια είναι και θα παραμείνει μυστικός, αλλά το ποδήλατο θα το δούμε μέσα στο 1990. Τι σου είναι η επιστήμη, ε; Μωρέ άμα είναι έξυπνος ο άνθρωπος, ακόμα και ποδήλατα φτιάχνει! Αυτά λοιπόν, από το γριπιασμένο Λονδίνο, και σας ευχόμαστε το 1990 να είναι ευτυχισμένο, ειρηνικό και - αν τα καταφέρετε - οικονομικό! Όσο για το περιβάλλον, μην ανησυχείτε, ο θείος είναι εδώ. ■

Star LC-10 II
LC-10 COLOUR



MULTI-FONT
A B C D

PAPER PARK FUNCTION
P

COLOUR-PRINTING

LC-10 II	180 cps με χαμηλό κόστος
LC-10 Colour	144 cps, 7 χρώματα

- **Ελληνικό Εγχειρίδιο**
- **Εγγύηση Info-Quest** που εξασφαλίζει τη διαρκή τεχνική υποστήριξη.

star
Πρώτοι σε Πωλήσεις

info - quest
computers & peripherals

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 7 - ΑΘΗΝΑ 117 43 - ΤΗΛ. 9028448 - FAX 9232349
ΚΑΖΑΝΤΖΑΚΗ 2 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ 546 27 - ΤΗΛ. 538293



ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,

Έχω μια Amiga 500 και ασχολούμαι συστηματικά με την AmigaBASIC, ώσπου αποφάσισα να ασχοληθώ με τα sprites και το animation. Γι' αυτό, γράψε μου όσο πιο αναλυτικά γίνεται το σχεδιασμό ενός sprite και πώς μπορώ να το ελέγχω.

Σ. Φραντζάνας

Μου φαίνεται ότι αν και είσαι φανατικός αναγνώστης του PIXEL, όπως αναφέρεις σε άλλο σημείο του γράμματός σου, δεν έχεις καταλάβει τη χρησιμότητα της στήλης! Τα Πρώτα Βήματα δεν φτιάχτηκαν για να κάνουν αντιγραφές από τα manual των υπολογιστών σας, αλλά για να λύνουν απορίες, οι οποίες ΔΕΝ καλύπτονται από αυτά. Η απορία σου δεν είναι καν απορία, γιατί, απ' ό,τι καταλαβαίνω, δεν έχεις κοιτάξει το αντίστοιχο κεφάλαιο του manual της AmigaBASIC. Για τελευταία φορά απαντώ σε τέτοιου είδους ερωτήσεις!

Στο κεφάλαιο 7, του βιβλίου της AmigaBASIC, περιγράφεται η λειτουργία ενός προγράμματος που ονομάζεται Object Editor. Με αυτό το πρόγραμμα σχεδιάζεις οποιοδήποτε sprite και σε οποιοδήποτε resolution. Οι εντολές για το animation βρίσκονται στο αμέσως επόμενο κεφάλαιο, το 8. Εκεί θα βρεις τις:

α) COLLISION (σελ. 8-36), η οποία επιστρέφει έναν αριθμό, ανάλογα με το αν το sprite συγκρούστηκε με κάποιο άλλο ή με το border.

β) OBJECT (σελ. 8-88 έως 8-95), η οποία και κινεί ένα sprite στην οθόνη.

Ασφαλώς, είναι αδύνατο να σου περιγράψω τις παραμέτρους της κάθε μιας, γιατί είναι τόσες πολλές, που θα χρειαζόταν το μισό περιοδικό. Άλλωστε, ο αριθμός των σελίδων τα λέει όλα.

Αγαπητό περιοδικό,

Πρώτα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και μετά να σου κάνω δύο ερωτήσεις:

1. Θέλω να συνδέσω τον Amstrad 6128 με ένα modem. Τι δυνατότητες επικοινωνίας θα έχω με αυτό το modem;

2. Μπορώ να συνδέσω στον 6128 drives 5 1/4 και να τρέχω δισκέτες ενός PC, π.χ. του 1512; Υπάρχει CP/M για Commodore;

Θ.Ν.

Κατ' αρχήν, γιατί αυτή η ανωνυμία; Εμείς εδώ στη σύνταξη του PIXEL δεν είμαστε ανθρωποφάγοι!

1. Φυσικά και συνδέεται ο 6128 με modem, αλλά υπάρχει ένα προβληματάκι: Χρειάζεται ένα σειριακό interface, το οποίο πρέπει να παρεμβάλεις ανάμεσα στον 6128 και στο modem. Φυσικά, είναι απαραίτητο και ένα καλώδιο RS-232. Όλα αυτά θα τα βρεις κάνοντας μια βόλτα στην ελληνική Silicon Valley. Οι δυνατότητες επικοινωνίας είναι ... απεριόριστες! Μπορείς να συνδεθείς με οποιαδήποτε βάση δεδομένων, ελληνική ή ξένη, χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα. Ο μόνος βραχνάς είναι οι γραμμές του ΟΤΕ!

2. Ναι, υπάρχουν drives 5 1/4 που συνδέονται με τον Amstrad, αλλά δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις δισκέτες που έχουν γραφτεί για PC και κατά συνέπεια δεν μπορείς να τρέξεις και κανένα πρόγραμμά τους (όχι δηλαδή ότι θα μπορούσες να τρέξεις, ακόμα και αν διαβάζονταν οι δισκέτες - ο Amstrad έχει τελείως διαφορετική αρχιτεκτονική από τα PC). Ο CBM έχει CP/M (ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Μόνο ο 128D!).

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας νέος κάτοχος ενός ATARI 1040STFM και είμαι πολύ ευχαριστημένος από το μηχάνημά μου. Θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου λύσεις τις παρακάτω απορίες:

α) Μέχρι πόση ώρα μπορώ να κάνω sampling στον 1040;

β) Υπάρχει πρόγραμμα που να κάνει το έγχρωμο monitor ασπρόμαυρο και αν ναι, πού μπορώ να το βρω;

γ) Μπορώ να αλλάξω τον 68000 με κάποιον άλλο επεξεργαστή της Motorola (π.χ. τον 68030);

δ) Έχω δυνατότητα εμφάνισης 4.096 χρωμάτων ταυτόχρονα στην οθόνη, χωρίς το flickering;

ε) Μέχρι πόση μνήμη μπορώ να προσθέσω, εσωτερικά ή εξωτερικά, ακόμα στον υπολογιστή μου και ποιές είναι οι τιμές στην Ελλάδα;

Με εκτίμηση

Ζ. Χρυσοβαλάντης

α) Ο μέγιστος χρόνος εξαρτάται αποκλειστικά από το μέγεθος της μνήμης και από τη συχνότητα δειγματοληψίας. Στον 1040, η καθαρή μνήμη που σου μένει για sampling είναι γύρω στα 750-800KB. Για να υπολογίσεις πόση ώρα μπορείς να κάνεις sampling, πρέπει να υπολογίσεις πόσα bytes ξοδεύονται για κάθε δευτερόλεπτο που περνά. Π.χ., πες ότι δειγματοληπτείς με συχνότητα 10KHz. Αυτό σημαίνει ότι παίρνεις 10.000 δείγματα το δευτερόλεπτο, που σημαίνει ότι χάνεις τουλάχιστον 10.000 bytes μνήμης. Τα 800KB είναι 819.200 bytes, οπότε με συχνότητα δειγματοληψίας 10KHz μπορείς να «ηχογραφήσεις» 819.200/10.000=82 δευτερόλεπτα περίπου. Αυξάνοντας τη συχνότητα έχεις πολύ καλύτερη ποιότητα ήχου, αλλά λιγότερο χρόνο για ηχογράφηση.

β) Πρόγραμμα που να κάνει ένα έγχρωμο monitor ασπρόμαυρο, δεν υπάρχει πουθενά στον κόσμο!!! Προφανώς εννοείς κάποιο πρόγραμμα που κοροϊδεύει τον υπολογιστή και τον κάνει να βλέπει το έγχρωμο σαν μονόχρωμο. Στον ATARI ναι, υπάρχει τέτοιο πρόγραμμα και λέγεται OmniRes. Θα το βρεις στο ATARI CLUB Σολωμού και Μπόταση.

γ) Όχι, δεν μπορείς να κάνεις τέτοια αλλαγή, βασικά για έναν μόνο λόγο: Ο 68000 έχει μερικούς κωδικούς εντολών που δεν αναγνωρίζονται, αλλά προκαλούν hardware interrupts. Αυτοί οι κωδικοί χρησιμοποιούνται από το VDI, με αποτέλεσμα ο ST να τις βλέπει σαν εντολές. Ο 68030, αυτούς τους κωδικούς τους καταλαβαίνει σαν εντολές δικές του και, όπως καταλαβαίνεις, δεν θα προκαλούσαν αυτό το interrupt που είναι απαραίτητο. Κατά συνέπεια, μπορείς να ξεχάσεις την αλλαγή επεξεργαστή.

δ) Όχι, γιατί απ' ό,τι ξέρω, ο ST έχει μόνο 512 και όχι 4.096 χρώματα. Από αυτά, το VDI μπορεί να εμφανίσει 16 στην ανάλυση 320x200, 4 στην 640x200 και 2 στην 640x400. Παρ' όλα αυτά, χρησιμοποιώντας τα interrupts του 68000, οι προγραμματιστές κατάφεραν να εμφανίσουν και τα 512 χρώματα ταυτόχρονα στο mode 320x200.

ε) Ο 68000 μπορεί να κάνει addressing σε 16MB κατευθείαν, αλλά ο ST μπορεί να δει μόνο τα 4 από αυτά, γιατί ο ειδικός επεξεργαστής του (MMU) δεν χρησιμοποιεί όλα τα bits του address bus. Όμως, το πρόβλημα που παρουσιάζεται αμέσως, είναι κατά πόσο μπορείς να βάλεις 4MB μέσα σε έναν 1040. Η επίσημη αντιπροσωπία συνιστά την αγορά ενός MEG ST. Δεν ξέρω αν υπάρχουν καταστήματα που μπορούν να βάλουν 4MB σε έναν 1040. Καλύτερα να πάρεις τηλέφωνο για να μάθεις και αν είναι δυνατόν να γίνει αυτό... Για τις τιμές δεν έχω ιδέα!

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας φανατικός σου αναγνώστης εδώ και πολλά χρόνια. Έχω έναν Amstrad CPC 6128 και πρόσφατα αγόρασα ένα πρόγραμμα ελληνικών. Το πρόγραμμα δούλευε κανονικά. Ήταν ξεκλείδωτο και θέλησα να το σώσω, δίνοντάς του κάποιο άλλο όνομα. Έδωσα την κατάλληλη εντολή SAVE και όλα ήταν μια χαρά. Όταν όμως το ξαναφόρτωσα, στη μνήμη μου έβγαλε το μήνυμα Syntax error in 20736. Αυτή η γραμμή υπήρχε όντως στο αντίγραφο, αλλά στο πρωτότυπο όχι. Δοκίμασα να την κάνε edit, αλλά ο υπολογιστής μου απαντούσε με το μήνυμα Line does not exist!!! Κάτι, επίσης παράξενο, ήταν ότι αυτή η γραμμή δεν είχε εντολές BASIC, αλλά ένα σύνολο από ακαταλαβίστικους χαρακτήρες. Μήπως πρόκειται για κάποιο virus;

Ελπίζω να μη σε κούρασα

Μ. Βασιλάκης

Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί ο νους όλων σας πάει αμέσως στα virus! Έχω ξαναπεί πολλές φορές στο παρελθόν, μέσα από τα Πρώτα Βήματα, ότι κίνδυνος virus στο AMSDOS δεν υπάρχει, γιατί απλούστατα ο υπολογιστής δεν κάνει boot, με συνέπεια να μην είναι δυνατόν να μπει κάποιο virus στη μνήμη. Αυτό που φαντάζομαι ότι έχει γίνει στην περίπτωσή σου, είναι ότι το πρόγραμμα των ελληνικών έχει μέσα του κρυμμένο κάποιο κομμάτι κώδικα μηχανής. Φαίνεται ότι μαζί με την εντολή SAVE, «σκάλισες» και λίγο το πρόγραμμα, με αποτέλεσμα να σου βγει μία γραμμή που δεν υπάρχει. Μπορεί όμως να κόλλησε το πρόγραμμα συμπτωματικά. Για να το διαπιστώσεις αυτό κάνε RENUM το πρόγραμμα. Αν ο 6128 κολλήσει, αυτό σημαίνει ότι σίγουρα το πρόγραμμα έχει κώδικα μηχανής και μάλιστα ανάμεσα στις εντολές του BASIC προγράμματος (βλέπε παλιότερα άρθρα της στήλης Hacking, για να καταλάβεις πώς μπορεί

ΒΗΜΑΤΑ

να γίνει αυτό). Αν δεν κολλήσει, τότε μάλλον κάτι είχες κάνει λάθος εσύ. Ξανασώστο και αν σου κάνει τα ίδια τότε ατύχησες!

▶.......................

Αγαπητό PIXEL,

Ασχολούμαι με τον προγραμματισμό σε BASIC στον Amstrad CPC 664 και έχω μερικές απορίες:

α) Δείξε μου (αν είναι δυνατόν) πώς μπορώ να δημουργήσω sprite collision σε sprites, φτιαγμένα με την εντολή SYMBOL.

β) Πώς μπορώ να κινήσω ένα sprite φτιαγμένο με την εντολή SYMBOL διαγώνια στην οθόνη;

γ) Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω (σε πρόγραμμα) τις εντολές WHILE και WEND (το manual δεν με διαφώτισε καθόλου);

Με εκτίμηση
Ν. Σπανουδάκης

α) Μα φυσικά και δεν γίνεται αυτό που ζητάς, γιατί η εντολή SYMBOL δεν δημιουργεί sprites, αλλά UDGs.

β) Θες να πεις, δηλαδή, ότι μπορείς να το κινείς κάθετα και οριζόντια και δεν μπορείς διαγώνια?!!?!?! Αυτό μοιάζει να είναι από ποντιακό ανέκδοτο!!! Αφού απ' ό,τι τουλάχιστον κατάλαβα, κινείς το χαρακτήρα (ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ SPRITE! ΕΙΝΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ!) οριζόντια και κάθετα, τότε πού το πρόβλημα να τον κινήσεις διαγώνια; Αύξησε ή μείωσε και τις δύο συντεταγμένες του και θα κινηθεί διαγώνια.

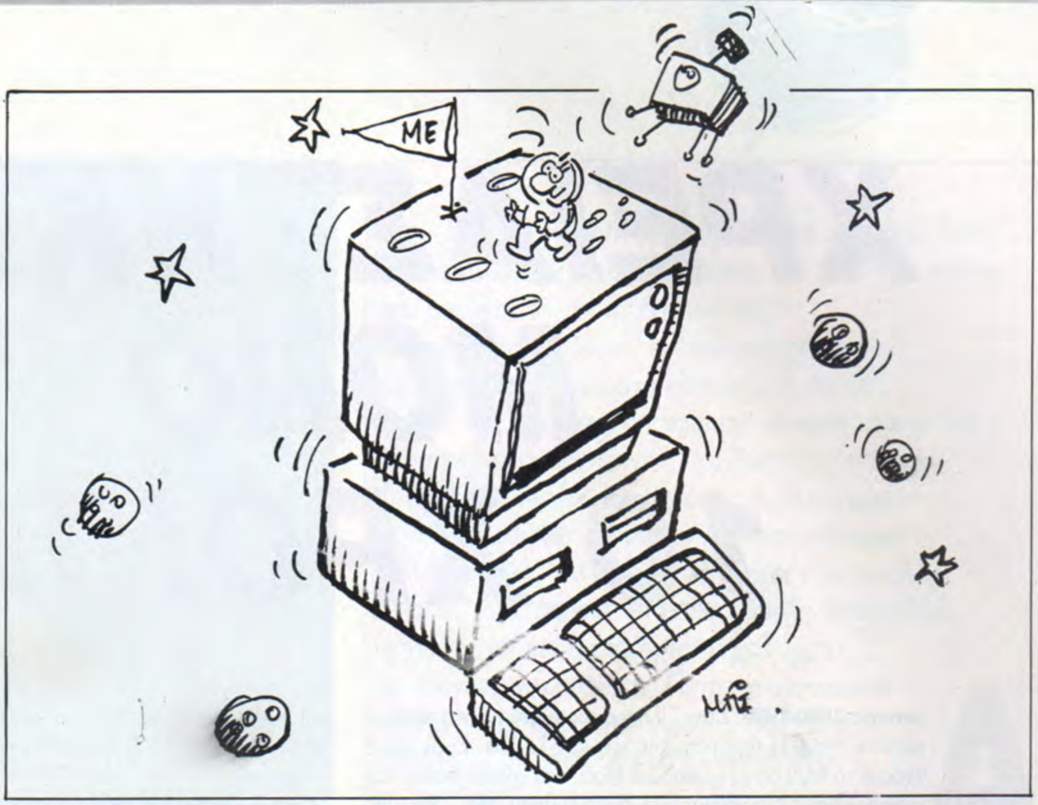
γ) Οι εντολές WHILE και WEND ορίζουν ένα loop, το οποίο εκτελείται συνεχώς όσο ισχύει η συνθήκη της εντολής WHILE. Π.χ.:

```
K=0
WHILE K910
PRINT K
K=K+1
WEND
```

Το παραπάνω παράδειγμα θα τυπώσει στην οθόνη τους αριθμούς 0,...,9.

▶.......................

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 εδώ και 6 μήνες. Τους δύο τελευταίους μήνες μου παρουσιάζει μερικά προβλήματα. Όταν ανοίγω τον υπολογιστή, δεν βγαίνει στην οθόνη το χέρι με τη



δισκέτα - απλά η οθόνη μένει λευκή και ο υπολογιστής δεν κάνει τίποτα. Μετά από επανειλημμένα reset και ανοιγοκλεισίματα του υπολογιστή, το χέρι βγαίνει, αλλά σε μερικές δισκέτες μου βγάζει τα εξής μηνύματα: Error validating disk, Disk is unreada le, Error validating disk key 880 check sum error. Τι σημαίνουν όλα αυτά τα μηνύματα και γιατί παρουσιάζονται;

Ακόμα θα ήθελα να μου πεις τι εννοείς όταν λες «γράψτε το παρακάτω πρόγραμμα στην AmigaBASIC», αφού όταν ανοίγω τον υπολογιστή μου βγαίνει το γνωστό «χέρι». Πώς μπορώ να γράψω πρόγραμμα στην BASIC του υπολογιστή μου; Και κάτι ακόμα. Τι σημαίνει η λέξη hacking και τι είναι ο σκληρός δίσκος; Έχει η Amiga 500 σκληρό δίσκο;

Ν. Ασλανίδης

Το πρόβλημα που έχεις, επιβάλλει να στείλεις την Amiga σου στο service. Προφανώς κάτι δεν πάει καλά μέσα στο μηχάνημα. Μπορεί να είναι κάποια ROM που χρειάζεται να «ζεσταθεί» για να δουλέψει, ή μπορεί να φταίει κάποιο από τα βοηθητικά τσιπάκια, που είναι υπεύθυνο για τις γενικές λειτουργίες του υπολογιστή σου. Ό,τι και να είναι πάντως, η καλύτερη λύση είναι το service. Τώρα, τα μηνύματα που παίρνεις, δεν πρέπει να έχουν σχέση με το πρόβλημα. Απλά, αυτές οι συγκεκριμένες δισκέτες έχουν χαλάσει και η Amiga δεν μπορεί να τις διαβάσει. Κάνε ένα format και αν σου ξανακάνουν τα ίδια, πέταξέ τις. Μα... είναι λογικό να μη μπορείς να γράψεις προγράμματα στην AmigaBASIC, αφού πρέπει να τη φορτώσεις πρώτα! Η AmigaBASIC βρίσκεται σε κάποια από τις δισκέτες που σου έδωσαν μαζί με τον υπολογιστή σου, όταν τον αγόρασες. Βάλτη στο drive και κάνε click στο icon της. Μόλις φορτωθεί, θα μπορέσεις να γράψεις προγράμματα.

Hacking σημαίνει... hacking! Είναι η επιστήμη που παρακάμπτει τα κλειδώματα, για να βάλει άπειρες ζωές στα παιχνίδια!

Ο σκληρός δίσκος είναι κάτι σαν το drive που έχει η Amiga, με τη μόνη διαφορά ότι είναι πολύ πιο γρήγορος (10-30 φορές) και έχει πολύ μεγαλύτερη χωρητικότητα (ξεκινά από 20MB). Φυσικά και υπάρχει σκληρός δίσκος για την Amiga. Μόνο που είναι αρκετά ακριβούτσικος.

▶.......................

Αγαπητό PIXEL,

Πρόσφατα αγόρασα έναν ATARI 1040ST και θέλησα να παίξω το F-16 COMBAT PILOT, συνδέοντας τον υπολογιστή μου με τον 520 ενός φίλου μου. Καλώδιο για αυτή τη σύνδεση δεν βρήκα πουθενά και, έτσι, αναγκάστηκα να φτιάξω ένα μόνος μου. Ένωσα τα TXD, RXD, CD, DTR, CTS του ενός υπολογιστή, με τα αντίστοιχα του άλλου, και δοκίμασα να παίξω το παιχνίδι. Οι υπολογιστές όμως δεν φαίνεται ότι επικοινωνούσαν. Το δε παιχνίδι δεν αναγνώριζε ότι υπάρχει άλλος υπολογιστής. Τι συμβαίνει;

Φιλικά
Γ. Γαλάτης

Απ' ό,τι φαίνεται, έχεις κάνει το κλασικό λάθος. Έχεις συνδέσει το TXD του ενός ST με το TXD, με αποτέλεσμα όταν στέλνει ο ένας, να μη λαμβάνει ο άλλος. Θα πρέπει να συνδέσεις το TXD του ενός με το RXD του άλλου. Επίσης, θα πρέπει να βραχυκυκλώσεις το DTR του κάθε υπολογιστή με το CD, έτσι ώστε να νομίζει ότι υπάρχει σήμα carrier (το σήμα αυτό προϋποθέτει την επιτυχή σύνδεση). Το CTS μπορείς να το αγνοήσεις. ■

ΑΦΙΕΡ

ΧΡΕΙΑΣΤΗΚΑΝ ΜΟΝΟ 10 ΧΡΟΝΙΑ

Δεκαετία 1980-1990. Στην Πληροφορική δεν πρέπει ποτέ να κοιτάτε πίσω. Η ταχύτητα της εξέλιξης ζαλίζει. Εμείς όμως έχουμε το θάρρος να γυρίσουμε πίσω, στα χρόνια εκείνα του σκότους και της αμάθειας. Ξεκινάμε λοιπόν: 1980, Έτος Α' των Προσωπικών Υπολογιστών. Το ισοδύναμο της εποχής εκείνης για την ανθρώπινη ιστορία είναι η εποχή των Παγετώνων...

1980

Στα 1980 τα πράγματα ήταν λίγο-πολύ ήσυχα. Οι περισσότεροι τωρινοί users ασχολούνταν τότε με την «υψηλή τεχνολογία» της εποχής, τα ηλεκτρονικά κυκλώματα. Ό,τι μαθαίνουμε σχετικά με computers, βρισκόταν σε κάποιες στήλες με ειδήσεις των περιοδικών που ασχολούνταν με κυκλώματα σαν χόμπυ. Οι πιο ενημερωμένοι από εμάς, ίσως να είχαν ακούσει κάποια αμερικανική εταιρία με το όνομα - αρχικά IBM, η οποία εκτός από αυτόματες γραφομηχανές, προμήθευε και το αμερικανικό κράτος με προϊόντα υψηλής τεχνολογίας. Ποιά είναι αυτά; Μη με ρωτάτε περισσότερα, γιατί δεν ξέρω. Είπαμε, είμαστε στο 1980.

Αρκετοί από εμάς θα ανακαλύψουν τον προορισμό τους σε αυτήν τη ζωή. Οι πρώτοι gamers γεννιούνται, όταν οι τυχερότεροι φέρνουν από το εξωτερικό τα πρώτα «τηλεπαιχνίδια». Ένα τέννις με παραλλαγή για έναν ή δύο παίκτες, ένα ...ποδόσφαιρο (με πολλή φαντασία) και ένα παιχνίδι χόκεϋ. Αυτοί που είναι πλασμένοι για πρώτοι scorers, δείχνουν το ταλέντο τους και παίζουν με μικρές ρακέτες. Η μπάλα γκελάρει πολύ αξιόπιστα για το ... τετράγωνο σχήμα της. Ανόητες ερωτήσεις του τύπου «είχαν καλό animation;» ή «στα πόσα MHz έτρεχε η CPU τους;», καλύτερα να λείπουν.

1981

Στα 1981, τα τηλεπαιχνίδια με τα «ρακετοειδή» σπορ έχουν έρθει και στη χώρα μας. Στα καταστήματα ηλεκτρονικών, τα Χριστούγεννα εκείνα, γίνεται χαμός. Ορισμένοι φίλοι μας πληροφορούν ότι υπάρχει ένα μηχάνημα που «παίρνει» αμέτρητα διαφορετικά παιχνίδια σε κασέτες! Να δείτε πώς το λένε... Αντάρι, Ανάρι, Πατάρι... Κάτι παραμύθια που λένε μερικοί μερικοί... Μα για τι μας περνούν και νομίζουν ότι θα πιστέψουμε τέτοιες ανοησίες;

Στη Βρετανία ο «Θείος Clive», όπως ήδη αποκαλείται, τολμά και πάλι. Παρουσιάζει τον ZX-81, λίγο τροποποιημένο σε σχέση με τον ZX-80, και με μερικές εκπληκτικές δυνατότητες: 1Κ μνήμης RAM (ζητώ!), κείμενο 32x24, γραφικά 64x44 «τετραγώνων» (pixels δηλαδή) και επεξεργαστή τον τρομερό για την εποχή του Z80. Με την ανάλυση που διαθέτει, απλοποιούνται πολλά πράγματα: Για παράδειγμα, το τετράγωνο και ο κύκλος είναι το ίδιο σχήμα.

Στην Ελλάδα, όσοι gamers δεν διαθέτουν «τηλεπαιχνίδια» στο σπίτι, παρηγορούνται με τα πρώτα coin-ops. Θυμάστε τον ασπρόμαυρο πρόγονο του Arkanoid; Ήταν τα «τουβλάκια», το block buster game. Σε μια μεταγενέστερη έκδοσή τους, τα «τουβλάκια» γίνονται έγχρωμα! Πώς; Όχι, δεν χρησιμοποιούνται ακόμα τσιπς γραφικών. Τα τουβλάκια γίνονται πολύχρωμα ανά ζώνες, με τη βοήθεια μιας χρωματιστής ζελατίνας, που παρεμβάλλεται ανάμεσα στην οθόνη και το χρήστη. Απλό και αποτελεσματικό. Γεννιέται, έτσι, ο πρώτος υπολογιστής με 4 χρώματα on screen.

1982

Όλοι καταλαβαίνουν ότι κάτι συμβαίνει. Η νέα τεχνολογία «βράζει», και τα περιοδικά που ασχολούνται με αυτήν δεν παύουν να δείχνουν φωτογραφίες από υπολογιστές οι οποίοι βρίσκονται πια πολύ κοντά μας, στα γραφεία και στις επιχειρήσεις! Συγχρόνως, αναφέρουν τις τελευταίες εντυπωσιακές εξελίξεις από το χώρο των υπολογιστών: Σύνθεση ομιλίας, δημιουργία εικόνων, επικοινωνία μεταξύ ανθρώπου και μηχανής. Τα τεχνικά περιοδικά δημοσιεύουν ήδη «μαθήματα μικροϋπολογιστών», τα οποία εκείνη την εποχή, μάλλον, αποθάρρυναν τους αναγνώστες. Πολλά από αυτά, ασχολούνταν με την «καθαρεύουσα» των computers, την assembly. Εδώ δεν είχαμε ακόμα αγγίξει υπολογιστή, θα καταλαβαίναμε τους stack registers; Συγχρόνως μαθαίνουμε να κάνουμε πράξεις στο οκταδικό και δεκαεξαδικό σύστημα. Γιατί; Κάποτε θα μάθουμε.

ΩΜΑ



Έτος 1990: Ο Αρχιμήδης καθιερώνεται σαν ένας home για τους «καθώς πρέπει» χρήστες˙ το 1MB μας φτάνει δεν μας φτάνει για τη δουλειά μας. Παιχνίδι δεν αγγίζουμε, αν δεν μετρήσουμε τουλάχιστον 16 χρώματα στην οθόνη και αν ο ήχος δεν είναι ψηφιοποιημένος. Αν μας μιλούν για λειτουργικό χωρίς ποντίκι, αρχίζουμε τις γκρίνιες... Έτος 1980. "Home υπολογιστές; Α, θα εννοείτε εκείνα τα ρομπότ στον Πόλεμο των Άστρων. Καλά θα είναι, αν ξέρουν να βγάζουν το σκύλο βόλτα"... Στίς πρώτες εκθέσεις υψηλής τεχνολογίας, αρχίζουν να παρουσιάζονται μηχανήματα με «λογικά κυκλώματα». Γοητευμένοι, πολλοί μαθητές (και αργότερα γνωστοί συντάκτες) μαθαίνουν ότι μπορούν να συννενοηθούν με τους ανθρώπους σε μια ειδική γλώσσα! Αν τους ρωτούσατε τι είναι το Pixel, θα παίρνατε μάλλον ασαφείς απαντήσεις....



Διαβάζουμε ξένες δημοσιεύσεις. Στην Ευρώπη οι εξελίξεις προχωρούν πολύ πιο γρήγορα. Στη Βρετανία αρχίζει να εφαρμόζεται η πρώτη μορφή Teletext, ένα σύστημα που χρησιμοποιείται σε περισσότερες από 120.000 κατοικίες.

Συγχρόνως βελτιώνεται και το σύτσημα Viewdata. Ένας κεντρικός υπολογιστής δίνει πληροφορίες μέσα από την τηλεόραση, αντιδρώντας στις εντολές που του δίνει ο χρήστης μέσω του τηλεχειρισμού. Οι οπαδοί των υπολογιστών εδώ, σκέφτονται σοβαρά να μεταναστεύσουν. Το αναβάλλουν για τέσσερα χρόνια, μέχρι τη δημιουργία του MUD.

Η Sinclair ανακοινώνει ότι ο ZX-81 υπάρχει σε περισσότερες από 400.000 οικογένειες σε όλο τον κόσμο. Το ρεκόρ πωλήσεών του θα δώσει θάρρος στον Clive, ο οποίος εκείνη την εποχή τελειοποιεί το διάδοχο του ZX-81. Μετά από 13 ακριβώς μήνες από την κυκλοφορία του προκατόχου του, τα κυκλώματα του ZX-Spectrum δέχονται τα πρώτα volt. Το μηχάνημα που έμελλε να δείξει το δρόμο για τους home υπολογισττές (ακόμα η λέξη home δεν υπάρχει, ο ZX-81 θεωρείται «προσωπικός υπολογιστής»), αρχίζει να κυκλοφορεί στο εξωτερικό. Οι δυνατότητές του αφήνουν πίσω πολλούς υπολογιστές. Τα χρώματά του, ο ήχος του (μη μου πείτε «σιγά τον ήχο», γιατί οφείλω να σας θυμίσω ότι ο ZX-81 ήταν βουβός) και κυρίως η ευκολία του στον προγραμματισμό είναι τρομερά ατού. Οι περισσότεροι «οπαδοί» βρίσκουν στο πρόσωπο (ή μάλλον στη motherboard) του Spectrum, τον υπολογιστή των ονείρων τους. Αιματηρές οικονομίες ξεκινούν. Μην ξεχνάτε ότι το μηχάνημα στο εξωτερικό στοίχιζε τότε περίπου 40.000 δρχ.! για την 16K version, ποσό-πονοκέφαλος για τους νεαρούς users της εποχής.

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Οι εκπλήξεις συνεχίζονται η μια μετά την άλλη. Στο Ζάππειο διοργανώνεται στις 14 Ιούνη έκθεση υπολογιστών και ηλεκτρονικών εξαρτημάτων. Το σοκ ήταν μεγάλο για όσους πήγαν τότε. Οι παίκτες των τέννις με τετράγωνη μπάλα και των hand held games, κοιτούσαν γύρω τους και δεν μπορούσαν να πιστέψουν. Στη μέση, ένα Apple II σχεδίαζε έγχρωμα γραφικά με μια πιστότητα και μια λεπτομέρεια που τρέλλαινε (μη γελάτε). Λίγο πιο πέρα, ο TI 99/4A της Texas Instruments δεχόταν μια κασέτα και σε λιγότερο από ένα δευτερόλεπτο σχεδίαζε σχήματα και έπαιζε παιχνίδια! Η τιμή του όμως βρισκόταν στα ύψη: 48.000 στη βασική μονάδα, χωρίς να λογαριάσουμε τις επεκτάσεις μνήμης, τις κασέτες που δεχόταν και μερικά ακόμη.

Με αυτές τις σκοτεινές σκέψεις απομακρύνθηκαν οι users από το περίπτερο, όταν ξαφνικά... άκουσαν τον TI να μιλάει! «Ε, αυτό πια πάει πολύ» σκέφτηκαν. Το όνειρο όλων μας, η μηχανή που σκεφτόταν, τα ρομπότς... Όλα αυτά γύριζαν στο κεφάλι όλων όσων άκουγαν τον TI να προφέρει με βαριά μεταλλική βρετανική προφορά το όνομα της ομάδας που πληκτρολόγησε ο χειριστής του: «Πέϊ-ανά-θεν-αεκ-οους». Φανταστικό!

Δύο μήνες αργότερα, τον Αύγουστο, προβάλλεται στους κινηματογράφους της Ευρώπης η ταινία "Tron", η πρώτη ταινία που χρησιμοποίησε γραφικά αντί για τα σκηνικά και τα κουστούμια των ηθοποιών. Οι εικόνες έμπαιναν στο φιλμ από έναν υπολογιστή της εποχής εκείνης, ο οποίος συνδύαζε τα γραφικά με το «αληθινό» background. Με άλλα λόγια, ήταν η πολύ γνωστή μας τεχνική Genlock που χρησιμοποιεί και η Amiga ή ο ST. Είναι η πρώτη φορά που ένας υπολογιστής χρησιμοποιείται για μια τέτοια περίπτωση. Χρησιμοποιούνται τα γνωστά στους σημερινούς σχεδιαστές CAD, graph-tables και light pens. Όσον αφορά το hardware, οι υπολογιστές αυτοί χρησιμοποιούν για πρώτη φορά ολοκληρωμένα κυκλώματα μεγάλης κλίμακας ολοκλήρωσης (VLSI). Οι υπολογιστές αρχίζουν να σχεδιάζουν υπολογιστές, μέσω των κατάλληλων Board designers. Όλα αυτά, βέβαια, από τα workstations της εποχής. Οι δυνατότητές τους δεν είναι καθόλου άσχημες˙ όσοι έχουν δει το "Tron" θα θυμούνται τη μεγάλη ταχύτητα κίνησης των μοτοσικλετών - sprites στη σκηνή καταδίωξης της ταινίας. Οι γραφικές τους δυνατότητες ήταν πάνω-κάτω αντίστοιχες με



μιας Amiga, ενώ η ταχύτητα κίνησης των sprites έφτανε τα όρια των game consoles. Καθόλου άσχημα δηλαδή, αλλά μιλάμε για workstations...

1983

Τα πρώτα καταστήματα υπολογιστών στη Στουρνάρα, είναι γεγονός. Ο Spectrum έχει έρθει. Κυριαρχεί στις βιτρίνες των καταστημάτων, με οθόνες γεμάτες χρώματα και καλοσχεδιαμένα sprites. Πολλοί δεν θα ξανανοίξουν ποτέ πια το Atari του σπιτιού τους, που χρησιμοποιεί block graphics και έχει τόσο «απλοϊκά» παιχνίδια (μην ξεχνάμε ότι το Atari game system έχει γίνει στο μεταξύ best seller σε ολόκληρο τον κόσμο). Οι κονσόλες δέχονται το πρώτο αποφασιστικό χτύπημα, και οι υπολογιστές κερδίζουν τον πρώτο γύρο (αλλά όχι και το ματς).

Τα coin-ops πληθαίνουν με ανησυχητική, για τους γονείς, ταχύτητα. Λένε ότι η επιτυχία του Space Invaders ήταν τόσο μεγάλη, που η Ιαπωνική κυβέρνηση αντιμετώπισε έλλειψη από γιεν. Δημιουργείται ο όρος "shoot 'em up." Μαζί με αυτά, η Atari παρουσιάζει τον ασπρόμαυρο πρόγονο του "one on one basketball", ένα πολύ γρήγορο παιχνίδι, το οποίο αντί για τα μέχρι τότε κουμπιά για κίνηση δεξιά-αριστερά, χρησιμοποιεί δύο μπάλες! Αργότερα θα τις πούμε trackballs. Η ταχύτητα είναι βασικό στοιχείο του παιχνιδιού και η επιτυχία του προδιαγεγραμμένη. Ανεπίσημες πληροφορίες αναφέρουν ότι πρώτος scorer του παιχνιδιού στη Θεσσαλονίκη, ήταν ένας μελαχρινός Ελληνοαμερικανός με κάπως παράξενη προφορά. (Λέτε;)

Στο προσκήνιο των «προσωπικών» (εσείς να το μεταφράζετε σε home) υπολογιστών εμφανίζεται μια άγνωστη στο χώρο εταιρία, με το όνομα Commodore. Ο Vic-20 είναι το μοντέλο, με το οποίο πολλοί χρήστες θα κάνουν την αρχή στο computing.

Η Atari παρακολουθεί από κοντά το «πέρασμα» των υπολογιστών από το γραφείο στο σπίτι. Κάνει στροφή, εγκαταλείπει προσωρινά τις κονσόλες και παρουσιάζει τα μοντέλα Atari 400/800.

Τα πράγματα έχουν αρχίσει λίγο-πολύ να ξεκαθαρίζουν. Για τους επαγγελματίες που θέλουν τον υπολογιστή τους εργαλείο δουλειάς, κατάλληλα είναι τα ακριβά, γρήγορα αλλά και χωρίς χρώματα ή γραφικά computers: IBM PC, Newbrain, Radio Shack. Οι χομπίστες που θέλουν να εξερευνήσουν τον υπολογιστή τους σε επιστημονικό επίπεδο, ζητούν ένα computer που να τους γοητεύει. Ζητούν χρώματα, καλά γραφικά, ήχο ... και πλησιάζουν τους φθηνότερους «προσωπικούς»: ZX-81, Spectrum, Vic-20, TI 99/4A, TRS-80.

Ανάμεσά τους, υπάρχει και μια ενδιάμεση κατηγορία από χομπίστες που έχουν να διαθέσουν κάποια χρήματα. Αυτοί προτιμούν τους Apple II (ήδη παλιό μηχάνημα, πρωτοκυκλοφόρησε στα 1977), IIe, «την εμπροσθοφυλακή της τεχνολογίας» BBC, και τον Commodore 64, υπολογιστές οι οποίοι λόγω των πολύ καλών προγραμμάτων και των επίσης «προχωρημένων» δυνατοτήτων δεσπόζουν στο χώρο. Ειδικά ο C-64 εκείνη την εποχή είναι ο μεγάλος βασιλιάς. Συγκεντρώνει όλα αυτά που έλειπαν από τους συναγωνιστές του. Συγχρόνως, η Commodore τον εφοδιάζει με ένα περιφερειακό, που ήταν προνόμιο μόνο των επαγγελματικών συστημάτων: Ένα disk drive των 5 1/4 ιντσών. Δέος και ίλιγγος έπιανε τους «κασετοφωνόβιους» χρήστες, όταν έβλεπαν το drive του C-64 σε λειτουργία. Δυστυχώς, οι 60.000 δρχ. της κεντρικής μονάδας και οι 45.000 δρχ. του drive, έφτιαχναν ένα σύνολο-εφιάλτη. Εμφανίζεται ο πρώτος φορητός υπολογιστής, ο εύκολα μεταφερόμενος (ωχ, η μέση μου) Osborne 1. Εκκεντρικό μηχάνημα, προσφέρει δυνατότητες πολυτελείας και τις στριμώχνει σε ένα μικρό κουτί εις βάρος της ... οθόνης. Η οθόνη του είναι μόλις 5 ίντσες και μέσα σε αυτές απεικονίζονται 24 γραμμές των 52 χαρακτήρων. Οι χαρακτήρες είναι βέβαια λατινικοί, αλλά το μικρό μέγεθος της οθόνης μετατρέπει αυτόματα τα Αγγλικά σε Γραμμική Β.

Την επιτυχία του Spectrum ζηλεύουν πολλοί. Ο Lynx (κάτι σαν τον TI 99/4A), ο Jupiter Ace (το μόνο μηχάνημα που αγνόησε την Basic και είχε

στη ROM τη γλώσσα Forth!) και λίγο αργότερα ο Oric προσπαθούν να τον αντιμετωπίσουν. Ο Clive δηλώνει ήσυχος και κυκλοφορεί τα ιδιοφυή microdrives. Ο αγώνας για την επικράτηση μεταξύ δυο σχεδόν όμοιων υπολογιστών, του Spectrum και του Oric-1, δίνει αφορμή για πολλές ειδήσεις. Σίγουρα ο Oric είναι πιο καλός σαν hardware και πολύ φτηνός, αλλά το κοινό αγαπά τον Spectrum και οι εταιρίες τον υποστηρίζουν. Η Tangerine, μητέρα του Oric, έχει ήδη οικονομικά προβλήματα, και ο Oric κατηγορείται για bugs και λάθη στη ROM. Το αμάρτημα είναι βαρύ και η καταδίκη σίγουρη.

Τον Απρίλιο, πραγματοποιείται η 2η έκθεση υπολογιστών και ηλεκτρονικών εφαρμογών, Compel '83, ενώ και η «Μηχανοργάνωση '83» τους παρουσιάζει στα εκθέματά της. Το κοινό πλημμυρίζει τους εκθεσιακούς χώρους.

Ήδη στα περίπτερα βρίσκεται το 2ο τεύχος ενός ενδιαφέροντος περιοδικού, του «Computer για Όλους». Το Δεκέμβρη του '83, το περιοδικό που διαβάζετε βρίσκεται για πρώτη φορά στα περίπτερα.

1984

Η τιμή του Spectrum πέφτει συνεχώς. Τώρα πια μπορείτε να τον βρείτε σε τιμή περίπου 30.000 δρχ. Καθόλου παράλογο λοιπόν το γεγονός ότι καταρρίπτει όλα τα ρεκόρ πωλήσεων: 500.000 πωλήσεις μέχρι τώρα! Συγχρόνως, ο BBC καθιερώνεται στα σχολεία της Αγγλίας και ο Apple IIe στα σχολεία όλου του υπόλοιπου κόσμου. Δεν θα πρέπει να αποτίσουμε φόρο τιμής στην Apple, τη «μητέρα» των οικιακών computers; Αν στα 1977 οι Jobs και Woszniak δεν κατασκεύαζαν τον Apple II έτσι, αλλά με ελάχιστες διαφορές, οι σημερινοί υπολογιστές θα ήταν τελείως διαφορετικοί. Μπορεί ο Sinclair να έδωσε «υπολογιστές στο λαό», αλλά όλα ξεκίνησαν από την Apple.

Οι Ιάπωνες εισβάλλουν δυναμικά στην αγορά. Η Sanyo, η Sharp, η Panasonic, η Epson και η Sheikosha διαφημίζουν τα προϊόντα τους. Συγχρόνως, η Sony εγκαταλείπει το standard των 5 1/4 ιντσών. Στα εργαστήριά της, οι δαιμόνιοι σχιστομάτηδες στριμώχνουν τα ίδια δεδομένα σε 3,5 ίντσες. Η Hitachi προχωρά ακόμα ένα βήμα και στρογγυλεύει το νούμερο σε 3 ίντσες. Παράξενα περιφερειακά προσφέρουν παράλογες δυνατότητες σε μικρούς υπολογιστές: Drive 5 1/4 ιντσών για τον ZX-81(!), ψηφιοποιητές ομιλίας, robot arms και τρισδιάστατα digitizers για τον Spectrum (μάλιστα). Το drive του ZX-81 φορτώνει 8K σε δευτερόλεπτα. Η Atari θυμάται την παλιά της τέχνη και εξελίσσει την παιχνιδομηχανή της. Εμφανίζεται το πρώτο «έξυπνο» modem. Πολλά παράξενα ονόματα κάνουν την εμφάνισή τους στο χώρο: Enterprize, Dragon, Laser, Franclin Ace... Οι περισσότεροι προσπαθούν να αντιγράψουν κάποιο «διάσημο» όνομα (βλέπε Spectrum) και τα καταφέρνουν, άλλοι λιγότερο και άλλοι περισσότερο.

...Στην άλλη άκρη του Ατλαντικού, οι Jobs και Woszniak βγαίνουν από το εργαστήριό τους κουρασμένοι. Κοιτούν τους υπόλοιπους υπολογιστές, χαμογελούν ειρωνικά και ανοίγουν διάπλατα τις πόρτες του εργαστηρίου στους δημοσιογράφους. Τα «τρελόπαιδα» τα κατάφεραν και πάλι. Στο τραπέζι βρίσκεται ένας υπολογιστής πέρα από κάθε προσδοκία: Ο Apple Lisa. Αν δεν ξέρετε τη Lisa, δεν θα σας κατηγορήσουμε. Ήταν περισσότερο ένα πείραμα των γονιών της, για τον υπολογιστή που φαντάζονταν. Σιγά-σιγά, στο μυαλό τους η Lisa γινόταν γένους αρσενικού και αποκτούσε σκοτσέζικο τίτλο. Αλλά ο υπολογιστής αυτός αποτελούνταν από στοιχεία επιστημονικής φαντασίας. Είχε τις ικανότητες ενός super computer, αφού στην καρδιά του χτυπούσε ο 68000. Είχε 1MB μνήμης RAM, ποσό πέρα από την αντίληψη του μέσου χρήστη. Είχε οθόνη 12 ιντσών και ανάλυση 720x364 (μονόχρωμη). Χρησιμοποιούσε εικόνες και σχέδια για την επικοινωνία με το χρήστη και, τέλος, συνοδευόταν από ένα μικρό πλαστικό κουτάκι. Η Apple το ονόμασε «ποντίκι».

Από τη μέση μέχρι τα τέλη του 1984, εμφανίζονται με μιας οι περισσότεροι από τους υπολογιστές που θα κυριαρχήσουν στην αγορά Πληροφορικής. Είναι οι:

- **Macintosh της Apple.**
- **Amstrad CPC 464.**
- **Spectrum Plus.**
- **Sinclair QL.**
- **Spectravideo 328.**
- **Oric Atmos.**
- **Apple IIc.**

Σε γενικές γραμμές, η αγορά έχει βρει πια το δρόμο της. Ήδη θα καταλάβατε πια ότι περνάμε σε μια άλλη εποχή, μια και τα ονόματα αυτής της χρονιάς είναι αυτά που θα καθιερωθούν στο μέλλον.

Επικρατεί βέβαια κάποια σύγχυση, μια και η συμβατότητα καλύπτει πολλά λειτουργικά συστήματα: CP/M, MS-DOS, και το νεαρό τότε UNIX. Τα drives φιλοξενούν δισκέτες των 8, 5 1/4, 3,5 ή και 3 ιντσών. Τίποτε δεν είναι ακόμα πολύ παλιό για να αντικατασταθεί και τίποτε δεν είναι πολύ νέο για να το εμπιστευτούμε. Ας κάνουμε υπομονή έναν ακόμα χρόνο...

1985

Ο όρος computer crime αρχίζει να «κουβεντιάζεται» ευρύτατα, μια και οι σχετικές περιπτώσεις υποκλοπής και hacking έχουν αρχίσει επικίνδυνα να πληθαίνουν.

Στην Αγγλία, ο θείος Clive αρχίζει να παθαίνει τις πρώτες του «κρίσεις». Ενώ ο QL αγωνίζεται να απαλλαγεί από τα ROM bugs, κυκλοφορεί το πρώτο Sinclair αυτοκίνητο, σαν η ιδανική λύση ενάντια στη μόλυνση, στο κυκλοφοριακό χάος και στο ενεργειακό πρόβλημα. Οι κακές γλώσσες λένε ότι ούτε και αυτό το προϊόν του Clive προβλέπεται να έχει διακόπτη ON-OFF και θα πρέπει να αποσυνδέσετε τον κινητήρα από τη μπαταρία για να σταματήσει. Αφήστε τους να λένε. Η μόνη διαδρομή που διανύει με επιτυχία το C5 είναι από το ... κακό στο χειρότερο. Μαζί και όλη η εταιρία του Sinclair.




HOLO SHOP
...where technology meets art
εκεί που η τεχνολογία
συναντάει την τέχνη
HOLO SHOP
Αλεξάνδρου Σούτσου 15 Κολωνάκι

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Ο Amstrad CPC 464 ήδη θεωρείται ο «βασιλιάς του '85». Τα MSX προσπαθούν και ελπίζουν. Παρουσιάζεται ο Commodore 16 και ο Plus 4, αλλά η αγορά δείχνει να προτιμά πια το πολύ software από το νέο hardware.

Στα τέλη του καλοκαιριού του '85, παρουσιάζεται ο πρώτος home υπολογιστής με 128K: Ο Commodore 128, ένα μηχάνημα που αγαπήθηκε από τους αφοσιωμένους στην Commodore χρήστες (αλλά όχι μόνο). Με μια θαυμάσια Basic, λειτουργικό σύστημα CP/M και πλήρη συμβατότητα με τον C-64 είχε όλες τις προοπτικές για να γίνει best seller. Είχε ... Ο Amstrad 6128 ακολουθεί αμέσως μετά, και η αγορά στρέφεται ενθουσιωδώς προς εκείνον: Πού ακούστηκε υπολογιστής με drive για home users; Τα περιφερειακά των επαγγελματιών μπαίνουν πια στο σπίτι μας.

Το 1985 κλείνει με τον υπολογιστή - βόμβα Atari ST. Οι users λιποθυμούν μαζικά μόλις ο Macintosh εμφανίζεται στις βιτρίνες. 512K μνήμης; 68000; Drive; Ποντίκι; GEM; 640x400; Πόσες τέτοιες συγκινήσεις να αντέξει η καρδιά ενός ανθρώπου;

1986

Είναι η χρονιά του ST και των transputers. Η τεχνολογία προχωρά τόσο γρήγορα, που ο user αμφιβάλλει αν την επόμενη μέρα θα υπάρχουν οι ίδιοι υπολογιστές. Οι CPUs βάζουν τρεις λωρίδες κυκλοφορίας στα bus δεδομένων τους και γίνονται 32-μπιτες. Το transputers εκτελεί παράλληλη επεξεργασία και ο 80386 ανακοινώνεται από την Intel. Όμως, το ατύχημα του Challenger μας ξαναγυρνά απότομα στην πραγματικότητα.

Ο Spectrum 128 παρουσιάζεται σαν μια απεγνωσμένη προσπάθεια από την Sinclair. «Θαύμα ή μπλόφα»; Μάλλον το δεύτερο. Η Amstrad αγοράζει την Sinclair. Καλό; Κακό; Ο χρόνος θα δείξει. Η μητέρα των home computers δεν υπάρχει πλέον, και όλοι οι users αισθάνονται ένα σφίξιμο στην καρδιά. Ο θείος Clive, γεμάτος ενέργεια, θα στραφεί με πείσμα σε σχέδια προχωρημένης τεχνολογίας. Αρχίζει η επανάσταση των compatibles. Ο Amstrad PC 1512 αρχίζει δειλά να δελεάζει τους home users. Στο κάτω-κάτω έχει πολλά προγράμματα και όσο για τα γραφικά του, δεν είναι κι άσχημα.

Το 1MB γίνεται πια προνόμιο των home users. Η Sinclair - Amstrad ξαναζωντανεύει το θρύλο που λέγεται Spectrum και παρουσιάζει τον Spectrum +2. Τα MSX προσπαθούν ακόμα... Η νέα σειρά λέγεται MSX 2 και, αν και επιμένουν στον Z80, έχουν αξιοζήλευτα γραφικά και ήχο.

1987

Είναι σίγουρα η χρονιά της Amiga. Κάτι οι φήμες, κάτι τα πραγματικά έξοχα χαρακτηριστικά της, είχαν δώσει στην A1000 μια βασιλική «αίγλη». Όταν η A500 παρουσιαστεί, οι home users θα σκεφτούν ότι μετά δεν υπάρχει τίποτε. Τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς από έναν υπολογιστή; Είναι η χρονιά των παιχνιδιών που κόβουν την ανάσα, του Defender of the Crown. Πριν από πέντε μόλις χρόνια, η Amiga θα λεγόταν graphics workstation. Τώρα λέγεται home! Ο Z88 δείχνει ότι ο Sir Clive Sinclair δεν καθόταν άπραγος τόσο καιρό. Ούτε όμως φαίνεται να προσγειώθηκε στην πραγματικότητα. Ο Z88 πάει καλά στις πωλήσεις, αν και κανείς δεν καταλαβαίνει το γιατί.

Ο ST γίνεται μέγας. Η Atari το έχει βάλει σκοπό να εθίσει τους χρήστες με όλο και μεγαλύτερες δόσεις. Μπροστά στα 2 και 4MB των Mega ST, τα 1024 μας φαίνονται λίγα, πολύ λίγα. Ακόμα και ο 68000 φαίνεται να καθυστερεί. Ναι, ναι, είναι σίγουρα αργός....

Αυτό το ακούει η Acorn, η καθαρά «βρετανική» εταιρία. Ο Αρχιμήδης είναι ένας υπολογιστής φτιαγμένος με τη νοοτροπία της Jaguar και της Rolls Royce. Η εταιρία αυτή έχει αποσπάσει τα πιο ευνοϊκά σχόλια στο εξωτερικό από την εποχή του BBC, κυρίως λόγω της υψηλής επιστημονικής κατάρτισης του προσωπικού της. Ακόμα και σήμερα, η Basic του BBC είναι η ταχύτερη και πληρέστερη που παρουσιάστηκε στην κατηγορία της. Ο Αρχιμήδης φαίνεται να ακολουθεί αυτόν τον κανόνα. Στο εσωτερικό του υπάρχει ένα άγνωστο τσιπ, ο ARM. Η τεχνολογία RISC δεν είναι ακόμα γνωστή, αλλά πολύ σύντομα γίνεται. Δεν χρειάζεται ιδιαίτερη εμβάθυνση στο θέμα: RISC ίσον ταχύτητα.

Τα PCs γίνονται όλο και πιο δελεαστικά. Ντύνονται με home αμφίεση και πλησιάζουν προκλητικά τους χρήστες. Πολλοί από αυτούς, ακόμα θυμούνται τα τόσα home που έπεσαν θύματα ανεπαρκούς υποστήριξης και παρασύρονται από τον πλούτο του MS-DOS software. Τα home PCs είναι γεγονός και η δυναστεία τους θα κρατήσει ένα περίπου χρόνο.

1988

Μια από τις πιο «νεκρές» περιόδους στην ιστορία των υπολογιστών. Πολλοί κατηγορούν τα PCs, τα οποία επέβαλαν τον άχρωμο κόσμο τους σε home και business επίπεδο. Η τεχνολογία σταματά να προχωρά, τουλάχιστον στον τομέα των home, και όλοι - λίγο ή πολύ - είμαστε ικανοποιημένοι με τον 8088 (και τους λοιπούς συγγενείς) και τον 68000.

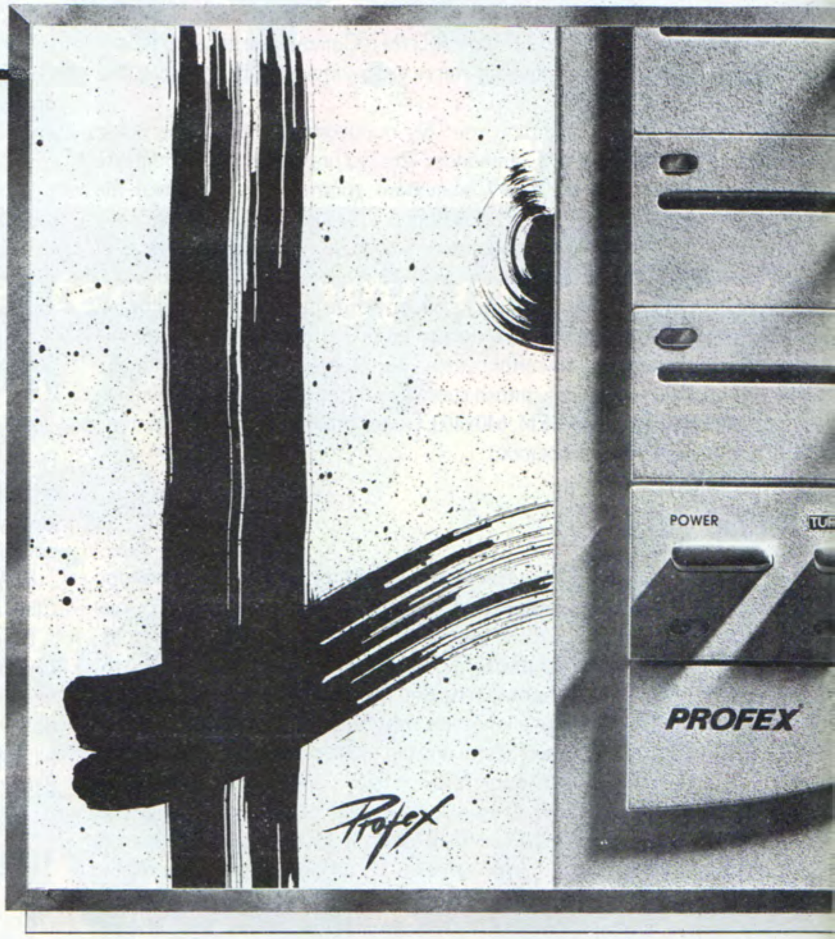
Η Amstrad - Sinclair παρουσιάζει τον Sinclair PC2000. Οι οπαδοί του Clive κουνούν το κεφάλι τους: Αυτό δεν θα το έκανε ποτέ ο θείος...

Η Schneider παρουσιάζει έναν ακόμα home PC. Συγχρόνως, υποστηρίζονται ακόμα περισσότερο τα ήδη υπάρχοντα μηχανήματα. Περιφερειακά, όπως οι scanners και οι music digitizers, τεχνολογία - προνόμιο των λίγων πριν λίγο καιρό, τώρα είναι στα χέρια όλων. Οι τιμές των 16-μπιτων μηχανημάτων πέφτουν συνεχώς, αλλά τα 8-μπιτα, σε πείσμα όλων, δεν βγαίνουν από το παιχνίδι, λόγω software.

1989

Και φτάνουμε στο πρόσφατο παρελθόν. Λίγο - πολύ, θυμάστε και σεις τι συνέβη τους προηγούμενους 12 μήνες. Ένα από τα πιο σημαντικά γεγονότα, το οποίο κλείνει τη χρονιά και τη δεκαετία, είναι η έκρηξη των game consoles. Εδώ και καιρό τα coin-ops ακολουθούν μια θυελλώδη πορεία εξέλιξης του hardware, η οποία έχει αφήσει πολύ πίσω τα home μηχανήματα. Οι κονσόλες έρχονται να καλύψουν το κενό. Άλλωστε, για να είμαστε και ειλικρινείς, ποιός home user δεν ασχολείται με παιχνίδια; Έχει περάσει ο καιρός που οι υπολογιστές έκαναν «για όλες τις δουλειές». Έτσι, οι κονσόλες έρχονται σαν μια ενδιαφέρουσα λύση. Για μια ακόμη φορά, οι Ιάπωνες τρίβουν τα χέρια τους με ικανοποίηση. Η απόρθητη αγορά της Ευρώπης φαίνεται να πέφτει. Τέλος, στο πέρασμα από τη μια δεκαετία στην άλλη, ένα φως υπάρχει στον ορίζοντα για τους καθαρόαιμους χομπίστες του 1982. Ο A3000 της Acorn είναι σίγουρα ένα μηχάνημα για users. Δυστυχώς, όμως, για να καθιερωθεί χρειάζονται παιχνίδια. Οι users βρίσκονται εν αναμονή. Πάει πια η εποχή που ένα μηχάνημα γινόταν best seller δύο μέρες μετά την κυκλοφορία του. Τα παθήματα γίνονται μαθήματα. Τα δύο άκρα της δεκαετίας μας: Z-80, A3000. Συγκρίνετε τις διαφορές και προσθέστε το ρυθμό εξέλιξης στο hardware του A3000. Με αρκετή προσέγγιση θα έχετε το home του 2000. Τι αποτέλεσμα είχατε; Ένα super Sun; 2000x2000 ανάλυση; Γιατί όχι;

PROFEX KΕΡΔΙΖΕΙ ΤΗΝ



Made in W. GERMANY

Αποκλειστικός αντιπρόσωπος:

COMPUTER KISWARE SYSTEMS

Eckhart Lauke,
ιδιοκτήτης
Computer Center
Erlangen
W. Germany

«Φυσικά, προτεραιότητα έχει η ποιότητα. Αλλά το καλό design το εκτιμώ τόσο επαγγελματικά, όσο και προσωπικά. Έτσι εργάζεται κανείς πιο ευχάριστα και πιστεύω το ίδιο ακριβώς σκέφτονται και οι πελάτες μου. Αυτός είναι και ο λόγος που προωθώ τα μηχανήματα PROFEX».



Τα επαγγελματικά μηχανήματα PROFEX δεν είναι μόνο αξιόπιστα αλλά και πολύ όμορφα!!!

Γραφική επιμέλεια: Θ. ΔΑΛΑΓΔΗΣ

digitized by greekrcm.gr

ΑΦΙΕΡ

HOME COMPUTERS
Η ΠΡΩΤΗ ΔΕΚΑΕΤΙΑ

1980-1989

ΑΠΟ ΤΟΝ SPECTRUM ΣΤΟΝ ΑΡΧΙΜΗΔΗ

του Αντώνη Λεκόπουλου



Εγινε κι όλας δέκα χρονών. Θυμάμαι σαν να ήταν χτες, που αντίκρυσε το πρώτο φως της μέρας. Κι όμως πάνε κι όλας δέκα χρόνια... Σήμερα, έχοντας εξασφαλίσει μια θέση στο πάνθεο των αθάνατων, με ατενίζει από το απέναντι ράφι, παροπλισμένος αλλά όχι ξεχασμένος. Μιλάω βέβαια για τον ZX-81, τον πρόγονο του φοβερού 16-μπιτου υπολογιστή που έχετε δίπλα σας. Ήταν λίγο πριν από το 1980, όταν έγινε γνωστό πως ένας υπολογιστής μπορούσε να είναι μικρότερος από τη σαλοτραπεζαρία σας και φτηνότερος από την BMW του γείτονά σας. Βέβαια, από εκεί μέχρι τον ZX-81 διανύθηκε αρκετός δρόμος.

Πνευματικό τέκνο του Sir Clive Sinclair και γέννημα - θρέμμα του Cambridge, ο ZX-81 μπορεί να είναι μεταγενέστερος αρκετών μεγάλων υπολογιστών, αγαπήθηκε όμως πολύ περισσότερο απ' αυτούς. Ο υπολογιστής είχε τον Z-80 της Zilog για κεντρικό επεξεργαστή, μόλις 1K RAM, 16K ROM, δεν είχε ήχο και διέθετε μόνο block graphics. Όπως καταλαβαίνετε, οι δυνατότητες των γραφικών του ήταν πολύ περιορισμένες, αφού δεν μπορούσε να εμφανίσει στην οθόνη γραμμή λεπτότερη από το πάχος ενός χαρακτήρα. Το πληκτρολόγιό του λειτουργούσε με την αφή, δεν υπήρχαν δηλαδή ανάγλυφα πλήκτρα, αλλά μια μεμβράνη που είχε επάνω της τυπωμένα τα διάφορα σύμβολα και τους χαρακτήρες. Βέβαια, μετά από λίγο καιρό το πληκτρολόγιο σταματούσε να λειτουργεί - αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία. Κι όμως, για αυτόν τον «υπο-λογιστή» κυκλοφόρησαν και περιφερειακά και προγράμματα - κυρίως παιχνίδια. Μέχρι και flight simulator φτιάχτηκε, πλην όμως χρειαζόταν η επέκταση μνήμης των 16K για να τρέξει. Μετά τη γέννηση του ZX-81, άνοιξε πια ο δρόμος για τους οικιακούς υπολογιστές. Ο κόσμος (ιδιαίτερα ο νεαρόκοσμος) άρχισε να ενδιαφέρεται

ΩΜΑ



ζωηρά, αφού τώρα μπορούσε να έχει σε λογική τιμή ένα παιχνίδι που δεν περιοριζόταν από το σχήμα του και το υλικό του (όπως οι αυτοκινητόδρομοι ας πούμε).

Το επόμενο μοντέλο της Sinclair Research LTD ήταν τελείως διαφορετικό, τόσο σε εμφάνιση όσο και σε configuration. Μιλάμε βέβαια για τον Spectrum 16K: 16K RAM, επεξεργαστής Z-80 και τελείως διαφορετική εμφάνιση από τον ZX-81. Το μηχάνημα μεγάλωσε λίγο σε όγκο και απόκτησε κάπως καλύτερο πληκτρολόγιο. Τα πλήκτρα αυτή τη φορά υπήρχαν σε μορφή μεμβράνης και αφή γομολάστιχας, ήταν όμως σαφώς πιο ανθρώπινα. Η επόμενη μορφή του Spectrum ήταν μάλλον ιστορική. Ο Clive Sinclair άλλαξε το πιο καίριο σημείο του υπολογιστή: Ανέβασε τη RAM στα 48K, δημιουργώντας έναν home micro που άφησε ιστορία: Τον ZX Spectrum 48K. Ο υπολογιστής πούλησε «τρελά», και χιλιάδες άνθρωποι μυήθηκαν στο computing απ' αυτόν. Ταυτόχρονα, οι εταιρίες software άρχισαν να κατασκευάζουν παιχνίδια σωρηδών με αποτέλεσμα σήμερα ο αριθμός των προγραμμάτων για ZX Spectrum να έχει φτάσει σε νούμερο το οποίο δεν τολμώ να φανταστώ. Η εξέλιξη του μοντέλου όμως δεν σταμάτησε εδώ. Προς το τέλος του 1984, κυκλοφόρησε ο ZX Spectrum+, με ακόμη πιο βελτιωμένο πληκτρολόγιο. Εκτός από την εξωτερική εμφάνιση, ήταν ακριβώς ίδιος με τον προκάτοχό του. Είδαμε επίσης και έναν ZX με 128K και κάποιες περίεργες εκδόσεις του στα Ισπανικά, και φυσικά τους Spectrum +2 και +3, όταν η Sinclair αγοράστηκε από την Amstrad.

Ωστόσο, οι επιστημονικές του ανησυχίες δεν άφηναν τον Sir Clive να ησυχάσει. 1984 και κυκλοφορεί το πρώτο μηχάνημα που χρησιμοποίησε επεξεργαστή της οικογένειας 68xxx της Motorola. 1984 λοιπόν, και ο QL βλέπει το φως της ημέρας. Κεντρικός επεξεργαστής, ο 68008 της Motorola, 128K μνήμης και βέβαια microdrives. Αυτά τα τελευταία ήταν μια «ιδιοφυής» ανακάλυψη του Sir Clive, κάτι ανάμεσα σε diskdrive και tape backup (συσκευή που χρησιμοποιείται για αντίγραφα ασφαλείας των σκληρών δίσκων). Δυστυχώς, τα microdrives δεν πρόσφεραν σχεδόν τίποτα παραπάνω από τις κοινές κασέτες, και φυσικά κόστιζαν πολύ ακριβά. Οι συσκευούλες αυτές ήταν ένας από τους λόγους που η Sinclair Research LTD χρεωκόπησε. Πίσω στον QL όμως, ο οποίος δεν έπιασε αγοραστικά, και ο λόγος δεν ήταν μόνο ότι το 1984 ο κόσμος δεν μπορούσε να καταλάβει τη δύναμη του 68008. Η εταιρία του «θείου» είχε προβλήματα τόσο με τον ίδιο τον υπολογιστή, όσο και με κάποιους αγοραστές που είχαν δώσει μεγάλες προκαταβολές, και η παράδοση του QL καθυστερούσε δραματικά. Παρ' όλα αυτά ο QL απόκτησε φανατικούς υποστηρικτές - κυρίως επιστήμονες, ερευνητές και φοιτητές - και όσοι τον αγόρασαν τον χρησιμοποιούν ακόμη και σήμερα, όντας ικανοποιημένοι απ' αυτόν. Πάντως, πρέπει να παραδεχτούμε ότι ο QL ήταν πρωτοποριακό μηχάνημα (QL= Quantum Leap= Μεγάλο Πήδημα προς τα εμπρός). Η διάθεση όμως του αγοραστικού κοινού έδειξε πως δεν είχε την απαραίτητη υποδομή και γνώση για να εκτιμήσει το 1984 έναν υπολογιστή νοοτροπίας 1988. Το μηχάνημα λοιπόν ναυάγησε και παρέσυρε τη Sinclair ακόμα ένα βήμα προς τα κάτω.

Ο QL δεν ήταν το τελευταίο μηχάνημα του Clive Sinclair. Μετά την πώληση της εταιρίας του, ο «θείος» έφτιαξε άλλη εταιρία, την Cambridge Computers. Το πρώτο και μοναδικό μηχάνημα που κυκλοφόρησε με την Cambridge Computers είναι ο Z-88, που μόνο home δεν είναι. Να αναφέρουμε για την ιστορία ότι πρόκειται για ένα φορητό υπολογιστή σε μέγεθος σελίδας Α4, με Z-80, προορισμένο για επαγγελματική χρήση και μόνο. Ο Z-88 κυκλοφόρησε την Άνοιξη του 1987.

Το 1990 - που μόλις ξεκίνησε - σήμανε και την αρχή μιας νέας δεκαετίας. Και βέβαια, κάθε δεκαετία που τελειώνει, αφήνει πίσω της διάφορες τάσεις σε πολλούς τομείς της κοινωνικής - και όχι μόνο - ζωής του ανθρώπου: Στις τέχνες, στα γράμματα και βέβαια στην τεχνολογία. Η δεκαετία του '80, τα eighties, είναι εκείνη κατά την οποία γεννήθηκαν και εξελίχθηκαν - ίσως στο μέγιστο των δυνατοτήτων τους - οι home micros. Με το άρθρο που αρχίζει, θα επιχειρήσουμε να παραμερίσουμε τα πέπλα του χρόνου και να ταξιδέψουμε στο παρελθόν, το παρόν και, γιατί όχι, το μέλλον του home computing.

Η ΣΕΙΡΑ ΤΟΥ ALAN SUGAR

Πίσω όμως στις αρχές του 1985, και εμφανίζεται άλλος ένας υπολογιστής που έγραψε ιστορία. Μια βρετανική εταιρία κατασκευής στερεοφωνικών συγκροτημάτων και ηλεκτρονικών εξαρτημάτων ρίχνει στην αγορά τον Amstrad CPC 464. Ο υπολογιστής έχει 64K RAM, τον Z-80 της Zilog, ενσωματωμένο κασετόφωνο, ενσωματωμένο monitor (έγχρωμο ή μονόχρωμο), μεγαλύτερη ανάλυση από τον ZX και περισσότερα χρώματα. Παρ' όλα αυτά, δεν κατορθώνει να πάρει τα πρωτεία στις πωλήσεις, παρ' όλο που ανεβαίνει επικίνδυνα. Οι εταιρίες software αρχίζουν να θεωρούν τον CPC 464 (και όλη τη σειρά CPC βέβαια) σαν καθιερωμένο μηχάνημα, και αρχίζουν να βγάζουν τα παιχνίδια τους και γι' αυτόν. Μετά από λίγο καιρό, ο πρόεδρος της Amstrad, Alan Sugar, αποφασίζει ότι η εποχή του κασετόφωνου πέρασε και ότι κάθε home user που σέβεται τον εαυτό του πρέπει να έχει ένα disc drive. Το αποτέλεσμα της σκέψης αυτής ήταν ο Amstrad CPC 664. Οι διαφορές του με τον 464 ήταν σε μερικά σημεία της ROM και στο drive φυσικά. Θα πρέπει να πούμε ότι πρώτη η Amstrad καθιέρωσε σαν standard το disk drive στους υπολογιστές της. Μιλάμε για δίσκο 3 ιντσών χωρητικότητας 178K, μέγεθος υπέρογκο για τα τότε δεδομένα. Πάντως, ο CPC 664 δεν έπιασε αγοραστικά, πράγμα που ανάγκασε τον

HOME COMPUTERS
Η ΠΡΩΤΗ ΔΕΚΑΕΤΙΑ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Sugar να βγάλει το γνωστό σε όλους σας CPC 6128. Τέλη καλοκαιριού του 1985, και ο πρώτος home micro με 128K RAM, disc drive και έξτρα λειτουργικό (CP/M PLUS) είναι γεγονός. Αυτόματα, ο CPC 6128 γίνεται best seller για το 1986 και 1987, ενώ αγοράζεται αρκετά ακόμη και σήμερα που οι 8-bits υπολογιστές αντιμετωπίζουν σοβαρό ανταγωνισμό σε τιμή και σε δυνατότητες από τους 16-μπιτους.

Η Amstrad όμως δεν έμεινε εκεί. Το Μάιο του 1986, εκμεταλλευόμενη τα εμπορικά στραβοπατήματα του Sir Clive, ο Alan Sugar παγώνει την παγκόσμια αγορά των home micros: Η Amstrad Electronics PLC αγοράζει όλη τη Sinclair Research LTD και τα δικαιώματα εκμετάλλευσης της φίρμας, κάνοντας τον Sir Clive να πίνει το τσάι του χωρίς ζάχαρη (σχόλιο του Αγγλικού ειδικού Τύπου). Υπό το στοργικό βλέμμα του Alan, άλλα δύο Spectrum θα βγουν στην αγορά. Το Spectrum +2 και το Spectrum +3. Το πρώτο βγήκε το καλοκαίρι του 1986. Έχουμε λοιπόν: Κανονικό - επιτέλους - πληκτρολόγιο, ενσωματωμένο κασετόφωνο (κατά τη συνταγή του CPC 464), 128K RAM και βελτιωμένο ήχο, που - επιτέλους - ακούγεται από την τηλεόραση και όχι από το μεγαφωνάκι του υπολογιστή. Επίσης, δύο θύρες για joysticks, RS 232, Centronics και διάφορα άλλα. Αν ο Clive Sinclair ήταν λίγο πιο πονηρός και έβγαζε ένα τέτοιο μηχάνημα το '84-85, σήμερα η Sinclair Research θα του ανήκε και θα άφηνε και κέρδη. Φαίνεται πάντως πως οι χρήστες είχαν υπερκαλυφθεί από τον Spectrum, γιατί ο +2 δεν πήγε ιδιαίτερα καλά. Τελευταίος απόγονος της δυναστείας των Spectrum, ο +3. Φτιαγμένος κατά το πρότυπο του CPC 6128, έχει ακριβώς ό,τι και ο +2, μόνο που αντί για κασετόφωνο έχει drive 3 ιντσών.

Εκτός όμως από τα παραπάνω, η Amstrad κυκλοφόρησε και κάποια μοντέλα που «πέρασαν και δεν άγγιξαν». Μιλάμε βέβαια για τη σειρά PCW, ένα σετ από υπολογιστή - εκτυπωτή - monitor, που προοριζόταν για επεξεργασία κειμένου και μόνο. Οι υπολογιστές αυτοί έτρεχαν σε περιβάλλον CP/M, και αργότερα απόκτησαν και μερικά games, χωρίς όμως να σωθούν.

ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ COMMODORE

Αρκετά όμως με την Amstrad - στην οποία θα επανέλθουμε αργότερα. Μπορεί τα δύο μεγάλα ονόματα στο οκτάμπιτο home computing να είναι αγγλικής καταγωγής, το τρίτο όμως είναι αμερικανικό. Πρόκειται για την Commodore Business Machine (CBM). Η εν λόγω εταιρία ποτέ δεν συμπάθησε τον Z-80. Αντίθετα, είχε πολύ φιλικές σχέσεις με τον 6502. Μετά λοιπόν τους Pet και Vic-20, που δεν έπιασαν στην αγορά, ήρθε ο φοβερός Commodore 64. Το μηχάνημα αυτό σίγουρα κατέχει τον τίτλο του πιο σταθερού home computer. Από τη γέννησή του (1983) μέχρι και σήμερα, έχει γνωρίσει ένα μόνο ουσιαστικό update. Ο λόγος για τον Commodore 128 και τον 128D. Βέβαια υπήρξε και ο Commodore 64BN, αλλά οι βελτιώσεις που προσέφερε το μοντέλο αυτό ήταν αποκλειστικά εξωτερικές.

Να πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά τους. Από την αρχή η Commodore έδειξε ξεκάθαρα ότι φτιάχνει υπολογιστές που είναι αφιερωμένοι περισσότερο στον gamer, παρά στον user. Έτσι, ναι μεν ο Commodore 64 είχε αργή και ανυπόφορη Basic, ναι μεν αργούσε να φορτώσει, ναι μεν ήταν ακριβούτσικος, ναι μεν είχε ακριβά περιφερειακά, αλλά τα γραφικά και ο ήχος του πάντα τρόμαζαν τους υπόλοιπους οκτάμπιτους. Για να μη μιλήσουμε για τα games του. Ο CBM 64 λοιπόν κυκλοφόρησε με τον 6502 σαν κεντρικό επεξεργαστή, δύο joystick ports, ένα κασετόφωνο και διάφορες περίεργες θύρες για εκτυπωτή και περιφερειακά. Τα πρώτα προβλήματα οι gamers τα συνάντησαν με το κασετόφωνο: Ο CBM συνεργαζόταν μόνο με το δικό του κασετόφωνο, του οποίου η κεφαλή απορρυθμιζόταν συχνότατα. Αν βέβαια ήσασταν ηλεκτρονικός και διαθέτατε παλμογράφο (εσείς ή κάποιος φίλος σας), δεν υπήρχε πρόβλημα. Αν όμως δεν συνέβαινε κάτι τέτοιο, έπρεπε να καταφύγετε στη χαρτορίχτρα της γειτονιάς και σε μάγια, προσπαθώντας να ρυθμίσετε μόνος σας την κεφαλή. Ευτυχώς, λίγο καιρό μετά, κάποια software houses που ένοιωσαν τον πόνο του user, έβγαλαν στο εμπόριο μερικά προγράμματα που σας βοηθούσαν να ρυθμίσετε την κεφαλή. Το μηχάνημα ωστόσο δεν παρουσίασε κάποια άλλα ελαττώματα, εκτός ίσως από την υψηλή τιμή των περιφερειακών του. Αρκεί να πούμε πως το disk drive κόστιζε περίπου τα διπλάσια από τον υπολογιστή. Πάντως, στην απλή μορφή του, ο CBM 64 γοήτευσε και αγαπήθηκε πολύ.

Η επόμενη version του 64 κυκλοφόρησε το 1985, με το όνομα Commodore 128. Καλός υπολογιστής, με 128K μνήμης, ήταν πλήρως συμβατός με τον 64 και φυσικά έτρεχε το ήδη πλούσιο software του. Δούλευε σε τρία modes: Το 64 (συμβατός με το «μικρό»), το 128 και το CP/M mode, όπου βέβαια έτρεχε το ομώνυμο λειτουργικό. Αρκετά ελκυστικός, θα μου πείτε, αρκετά ακριβός, θα σας απαντήσω. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο δεν αγοράστηκε σχεδόν καθόλου. Ένα περίπου χρόνο μετά την εμφάνιση του Commodore 128, βγαίνει στην αγορά το μάλλον πιο αποτυχημένο μηχάνημα της CBM, ο Commodore 128D. Οι διαφορές του από τον προκάτοχό του είναι μηδαμινές και η τιμή του αρκετά ψηλότερη. Από αυτά και μόνο, μπορείτε να καταλάβετε την πορεία του. Αφήσαμε τελευταίους τους Commodore C16 και Plus 4. Ο πρώτος είχε μόλις 16K, ενώ ο δεύτερος δινόταν μαζί με τέσσερις εφαρμογές στη ROM του. Η μικρή μνήμη του πρώτου (άρα η ανικανότητά του στα games) και τα προβλήματα συνεργασίας με τον... εαυτό του, του δεύτερου, ήταν οι κύριοι λόγοι αποτυχίας τους.

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΟΜΩΣ ΚΑΙ ΟΙ ΑΛΛΟΙ...

Μια αρκετά στιβαρή παρουσία στο χώρο των home micros αποτέλεσε και η οικογένεια των BBC. Οι υπολογιστές αυτοί - και μόνο αυτοί - φιλοξενούνται στα αγγλικά σχολεία και γενικά έχουν το χαρακτήρα του εκπαιδευτικού υπολογιστή. Έχουν κυκλοφορήσει αρκετά μοντέλα BBC και Acorn, όλα συμβατά μεταξύ τους. Τα τέσσερα παραπάνω ονόματα (Sinclair, Amstrad, Commodore και BBC) διαμόρφωσαν στο μεγαλύτερο ποσοστό την παγκόσμια αγορά home micros, στα 8 bits.

Παρουσιάστηκαν βέβαια και διάφοροι άλλοι υπολογιστές (Jupiter Ace, Oric Atmos, TI 99/4A, Lynx, Sord, Newbrain, Atari XL/XE κ.λπ.), που όμως είτε δεν ήρθαν στην Ελλάδα, είτε πούλησαν πολύ λίγα κομμάτια.

Άξια αναφοράς είναι μόνο η οικογένεια MSX. Πρόκειται για ένα «κίνημα» που ξεκίνησε από κάποιον εκδοτικό οίκο της Ιαπωνίας (Kabushi Kaisha ASCII), που εκδίδει κάποια περιοδικά σχετικά με υπολογιστές και είναι η κορυφή του Ειδικού Τύπου για computers στην Ιαπωνία. Η εταιρία αυτή έγραψε μαζί με τη Microsoft μια γλώσσα basic (MSX= MicroSoft eXtended Basic) και κατόπιν έπεισε τις μεγάλες εταιρίες ηλεκτρονικών (JVC, Sony, Philips) να κατασκευάσουν υπολογιστές που να τρέχουν αυτή τη γλώσσα και ν' ακολουθούν κάποια συγκεκριμένα standards: Z-80 για κεντρικό επεξεργαστή, μίνιμουμ 64K μνήμης και κάποια άλλα dedicated τσιπάκια. Ο σκοπός της ήταν να δημιουργήσει στο χώρο των home micros κάποια κατάσταση ίδια με αυτή που δημιούργησε η IBM στα μεγαλύτερα συστήματα. Όμως, αν και τα MSX είχαν μεγαλύτερες δυνατότητες από εκείνες των υπόλοιπων οκτάμπιτων και η τιμή τους ήταν στα ίδια επίπεδα (30-50.000 δρχ. την εποχή που ο Spectrum είχε 31.000 δρχ.), δεν κατάφεραν να πείσουν τους Ευρωπαίους και περιορίστηκαν στην πατρίδα τους και, λίγο, στην Αμερική. Ωστόσο, η οικογένεια MSX (και η μεταγενέστερή της MSX II) μας χάρισαν κάποιους πολύ καλούς εκπρόσωπους, όπως π.χ. τα δύο υπέροχα Philips NMS 8280 και VG 8235.

ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΑ 16 BITS

Το δεύτερο μισό της δεκαετίας του '80 σημαδεύτηκε από δύο μεγάλα γεγονότα: Την εμφάνιση των 16-bits υπολογιστών και την εισβολή της IBM στο χώρο των home computers.

Χειμώνας του 1985, και εμφανίζεται ο πρώτος διδάξας στα «οικιακά»

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

16-bits, ο Atari 520 ST: 68000 της Motorola για κεντρικό επεξεργαστή, 512K RAM, υψηλή ανάλυση (640 × 400 σε μονόχρωμο mode), ποντίκι, μονόχρωμο monitor υψηλής ανάλυσης, single sided 3 1/2" disk drive (360K) και φυσικά το GEM (Graphics Environment Manager). Όλα αυτά σαν standard configuration. Ο κόσμος έμεινε με το στόμα ανοικτό, αφού το μηχάνημα πρόσφερε δυνατότητες που μέχρι τότε τις πρόσφεραν μόνο πολύ ακριβότερα συστήματα. Ωστόσο, ο 520 ST στην πρώτη του μορφή είχε κάποια μικροπροβλήματα: Το λειτουργικό του σύστημα ήταν σε δισκέτα και η τιμή του αρκετά ψηλή: 170.000 δρχ. το 1985, και μάλιστα για έναν υπολογιστή χωρίς software (τότε), ήταν αρκετά χρήματα για home user.

Την ίδια χρονιά όμως, εμφανίζεται και ο άμεσος ανταγωνιστής του ST: Η Amiga 1000 από την Commodore: 1Mbyte μνήμης, 68000 επεξεργαστής, ποντίκι, 3 1/2" disk drive (880K), λειτουργικό παρόμοιο με το GEM, υψηλότερη ανάλυση και περισσότερα χρώματα από τον Atari και τσιπάκια που της έδιναν δυνατότητα για φοβερά γραφικά και εκπληκτικό ήχο. Τον εκπληκτικότερο που είχαμε δει σε home computer. Το στόμα του κόσμου κόντεψε να πάθει εξάρθρωση κάτω σιαγόνας από το πολύ άνοιγμα, και όλοι κατάλαβαν ότι οι οικιακοί υπολογιστές έμπαιναν πια σε μια νέα φάση, αποκτώντας πιο ανεβασμένη ποιότητα. Αν όμως ο Atari ST δινόταν με monitor και ήταν ακριβός (170.000 δρχ.), τότε η Amiga 1000 χωρίς monitor και με 400.000 δρχ. ήταν... πολύ ακριβή.

Ωστόσο, τόσο η Commodore όσο και η Atari κατάλαβαν αρκετά γρήγορα ότι τα μηχανήματά τους ήταν εκτός συναγωνισμού, και κυκλοφόρησαν άλλες εκδόσεις, κατεβάζοντας αρκετά τις τιμές. Η μεν Atari έβγαλε τον 1040 ST με 1Mbyte μνήμης, double sided disk drive (176K) και βελτιωμένο λειτουργικό, που υπήρχε αυτή τη φορά στη ROM. Ταυτόχρονα, βελτιώνεται και ο 520 ST και γίνεται τελικά STFM, έχοντας double sided drive, το λειτουργικό στη ROM και ένα modulator για να μπορεί να συνδεθεί με τηλεόραση. Η σειρά ST βέβαια έχει το μειονέκτημα του ότι χρειάζονται δύο monitors (ένα ασπρόμαυρο, ένα έγχρωμο) για να τρέξετε όλα τα προγράμματα. Τα παιχνίδια θέλουν συνήθως έγχρωμο, ενώ οι εφαρμογές ασπρόμαυρο. Έτσι, σήμερα η σειρά ST περιλαμβάνει τον 520 STFM και τον 1040 ST. Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε βέβαια και τη σειρά Mega ST. Πρόκειται για μια προσπάθεια της Atari να δώσει περισσότερη δυναμική όψη στους ST. Έτσι, κυκλοφόρησε τους Mega ST 2 και 4. Κύρια χαρακτηριστικά τους η μεγάλη μνήμη (2 και 4 Mbytes αντίστοιχα), η ύπαρξη του blitter (ενός microchip ειδικού στα γραφικά) και η δυνατότητα συνεργασίας τους με τον laser printer της Atari. Οι Mega ST όμως ήταν ακριβοί και δυστυχώς δεν έπιασαν.

Από την άλλη, το λογικότερο μοντέλο της Amiga ήταν η Amiga 500, που κυκλοφόρησε σε πιο compact εμφάνιση από την 1000 (ήταν σε ένα κομμάτι), και έχοντας μνήμη μισό Mbyte αντί για ένα. Αυτό φόβισε λίγο τους αγοραστές, αλλά τα software houses έπιασαν το μήνυμα της Commodore, και σήμερα όλα τα προγράμματα τρέχουν και σε Amiga 500.

Πάντως, έτσι όπως έχουν διαμορφωθεί τα πράγματα σήμερα, η Amiga 500 έχει καθιερωθεί σαν η καλύτερη παιχνιδομηχανή που υπάρχει, ενώ ο ST σαν ο υπολογιστής που μπορεί και να δώσει ικανοποιητικά games, αλλά και να τρέξει δυνατές εφαρμογές. Τα δύο αυτά μηχανήματα αποτελούν στην ουσία τα καλύτερα home computers που κυκλοφορούν σήμερα.

Η ΕΙΣΒΟΛΗ ΤΩΝ PCs

Όμως, όπως είπαμε, το δεύτερο μισό της δεκαετίας του '80 μας επιφύλαξε την εισβολή της IBM στο χώρο των home micros. Όλα ξεκίνησαν από την Amstrad και τον 1512, το 1986. Ο PC1512 ήταν ο πρώτος επώνυμος και ταυτόχρονα φθηνός IBM συμβατός υπολογιστής. Ήταν επίσης εκείνος που βοήθησε τους IBM συμβατούς να χάσουν το χαρακτηρισμό των «αποκλειστικά επαγγελματικών» υπολογιστών. Αρκετοί home users άρχισαν να σκέφτονται σοβαρά τη λύση ενός συμβατού υπολογιστή, αφού τους πρόσφερε μια τεράστια γκάμα επαγγελματικού software για «όταν θα μεγαλώσουν». Αφήστε που θα μπορούν πλέον να γράφουν και τις εκθέσεις τους σε επεξεργαστή κειμένου. Από την άλλη, άρχισαν σιγά-σιγά να εμφανίζονται τα πρώτα παιχνίδια σε τέτοιους υπολογιστές, εκμεταλλευόμενα όσο μπορούσαν καλύτερα τα γραφικά και τον ήχο των PCs. Όμως, όπως ξέρετε, σε αυτές τις περιπτώσεις οι αντιδράσεις είναι αλυσιδωτές. Έτσι, και κάποιες άλλες εταιρίες έβγαλαν φτηνούς IBM συμβατούς, οι οποίοι αγοράστηκαν, τα software houses έβγαλαν και άλλα παιχνίδια κ.λπ. Το αποτέλεσμα είναι να αγοράζονται σήμερα αρκετοί IBM compatibles και να έχουν και φανατικούς home υποστηρικτές. Πάντως, μη βιαστείτε να καταδικάσετε τους αγοραστές τέτοιων υπολογιστών. Αν κάποιος δεν είναι φανατικός gamer και δεν θέλει φοβερό ήχο, αλλά ψάχνει ένα καθαρά επαγγελματικό μηχάνημα με σχεδόν μέτρια παιχνίδια, δεν θα έχει άδικο αν αγοράσει έναν IBM συμβατό.

Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ

Ο τελευταίος υπολογιστής της δεκαετίας κυκλοφόρησε το καλοκαίρι του 1989 και ομολογουμένως αποτέλεσε μια ευχάριστη έκπληξη. Μιλάμε βέβαια για τον Acorn Archimedes A3000, έναν υπολογιστή - όνειρο: 32-bits RISC επεξεργαστής (ταχύτητα 4 MIPS), 1Mbyte RAM, 512K ROM (η μεγαλύτερη σε home computer), disk drive, ποντίκι και όλα τα καλά. Το μηχάνημα είναι πράγματι φοβερό.

Όσοι διαβάσατε το σχετικό τεστ στο τεύχος Οκτωβρίου, φαντάζομαι πως θα εντυπωσιαστήκατε. Οι δυνατότητές του είναι πράγματι εκπληκτικές τόσο στα γραφικά και στον ήχο, όσο και στην ταχύτητα (ο επεξεργαστής του τρέχει στα 4MHz και είναι ταχύτερος από τον 68020 και τον 80386, που τρέχουν στα 16MHz). Του A3000 είχε προηγηθεί ο A305, το καλοκαίρι του 1987. Ο A305 ήταν λίγο πιο αργός από τον A3000 και με χειρότερο λειτουργικό, ήταν όμως εντυπωσιακός ακόμη και έτσι. Δυστυχώς, για να επανέλθουμε, ο A3000 περνάει ακόμα τις «παιδικές ασθένειες». Είναι αρκετά ακριβός (περίπου 200.000 χωρίς monitor) και δεν έχει αρκετό software. Λαμβάνοντας υπόψη όμως ότι και ο ST αλλά και η Amiga πέρασαν από αυτό το στάδιο, δεν προδικάζουμε το μέλλον του υπολογιστή.

Τα eighties κλείνουν με την εμφάνιση των game consoles. Σίγουρα όλοι ξέρετε ότι πρόκειται για υπολογιστές που δεν έχουν πληκτρολόγιο, ποντίκι και άλλες τέτοιες ανοησίες, αλλά κάνουν το σημαντικότερο πράγμα: Παίζουν φοβερά games. Ο παράδεισος του gamer δηλαδή. Τα κύρια πλεονεκτήματά τους είναι τα φοβερά γραφικά και ο σπέσιαλ ήχος. Το κύριο μειονέκτημά τους είναι το ακριβό software. Λόγω του ότι τα παιχνίδια τους δεν είναι σε δισκέτες ή κασέτες, αλλά σε cartridges, το κόστος ανεβαίνει αρκετά ψηλά.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Στο λυκόφως, λοιπόν, της προτελευταίας δεκαετίας του εικοστού αιώνα, που μας έδωσε τρομερές εξελίξεις στο χώρο των οικιακών υπολογιστών. Ξεκινήσαμε από 8 bits, κασέτα και 1K μνήμης και καταλήξαμε στα 32-bits, το 1Mbyte, τις δισκέτες μεγάλης χωρητικότητας, τα 4.000 χρώματα, τα φοβερά γραφικά και τον οκτακάναλο ήχο. Κάποιο παραμύθι περί πλεονεξίας μου θυμίζουν όλα αυτά... Και το μέλλον; Δυστυχώς βρίσκομαι στα γραφεία του Pixel το 1989, και όχι στους Δελφούς, μέσα σε καπνούς ευκαλύπτου. Αφήστε που δεν με λένε Πυθία. Πάντως θα επιχειρήσω (αν διαφωνείτε, το τηλέφωνο του περιοδικού το ξέρετε): Αν ακολουθήσουμε τη εξελικτική πορεία των υπολογιστών, μπορούμε εύκολα να πούμε ότι το μέλλον ανήκει στα computer games. Πράγματι, αυτή τη στιγμή βρίσκονται υπό εξέλιξη τρισδιάστατες οθόνες, CD ROMs και διάφορα άλλα θαυμαστά πράγματα. Η αντίληψη πάντως που κυριαρχεί, είναι ο παίκτης να βρίσκεται «μέσα» στο παιχνίδι. Όταν λοιπόν θα σας εφοδιάσουν με ειδικά τρισδιάστατα γυαλιά και ακτινοπίστολα για να παίξετε Operation Wolf (ή κάτι τέτοιο) σε τέσσερις διαστάσεις, να με θυμηθείτε. Όσο για περιορισμούς σε γραφικά, ήχο και χρώματα: "The sky is the limit". Καλή δεκαετία.

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η THIRD WAVE ανταλλάσσει το πειρατικό σας αντίγραφο με original!

Φέρτε μας την κόπια που έχετε κι εμείς θα σας δώσουμε το ίδιο πρόγραμμα στην αυθεντική του συσκευασία (και μάλιστα με PIXELόσημο), χωρίς καμιά οικονομική επιβάρυνση!

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η προσφορά ισχύει για τους τριάντα πρώτους που θα ανταποκριθούν και θα φέρουν στα γραφεία του PIXEL το πειρατικό αντίγραφο των παρακάτω προγραμμάτων:

(1) Batman - The movie
(2) Renegade III
(3) Untouchables
(4) New Zealand Story
(5) Cabal
(6) Beach Volley
(7) Light Force
(8) 100% Dynamite

Παιχνίδια για πάντα!

Το software file αυτού του μήνα δεν μοιάζει με τα συνηθισμένα. Και αυτό γιατί έχει αναλάβει το software τμήμα της αναδρομής στη δεκαετία του '80, που γίνεται σ' αυτό το τεύχος. Έτσι, θέση στο software file αυτό έχουν τα προγράμματα που άνοιξαν μια καινούρια σελίδα στην παραγωγή παιχνιδιών, ή που έχουν μείνει χαραγμένα στη μνήμη των απανταχού gamers. Πάντως, αν δεν δείτε το αγαπημένο σας παιχνίδι μέσα στο software file, μην παραπονεθείτε. Γιατί αφ' ενός δεν μπορούσαμε να τα καλύψουμε όλα, κι αφ' ετέρου δεν καλύπτουμε τα καλύτερα κάθε κατηγορίας, αλλά τα πιο πρωτοπόρα. Καιρός όμως να αρχίσουμε...

Του Κ. Βασιλακη

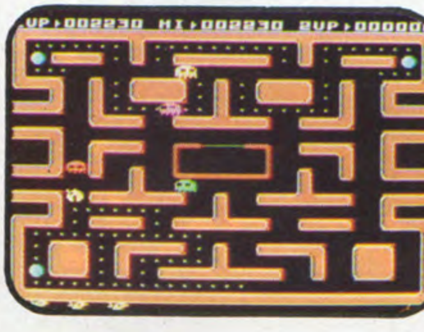
PAC-MAN

Φυσικά, δεν διανοηθήκαμε - σε καμία περίπτωση - να αρχίσουμε το αφιέρωμα αυτό από οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα εκτός του Pac-Man, που είναι - ίσως - το παιχνίδι που έχει αγαπηθεί περισσότερο ανά τον κόσμο.

Αν και δεν υπάρχει λόγος να το περιγράψουμε, το αρχικό Pac-Man αποτελούνταν από μια πίστα, τέσσερα φαντάσματα, τέσσερα power-pills και αρκετές τελείες. Σκοπός ήταν να φάτε όλες τις τελείες, χωρίς να σας φάνε τα φαντάσματα, ενώ τα power pills σας έδιναν, για περιορισμένο χρόνο, τη δυνατότητα να πάρετε εκδίκηση.

Το Pac-Man έχει κατά καιρούς εμπλουτισθεί με διάφορα χαρακτηριστικά, όπως scrolling, περισσότερες πίστες, τρίτη διάσταση, κ.λπ. Επίσης, έχουν κυκλοφορήσει τουλάχιστον πέντε παρόμοια παιχνίδια σε κάθε υπολογιστή.





Απλά γραφικά, απλός ήχος και απλό gameplay χαρακτηρίζουν το Pac-Man, που ακόμη έχει οπαδούς, και μάλιστα φανατικούς. (Το screenshot, από το Ms Pac-Man).

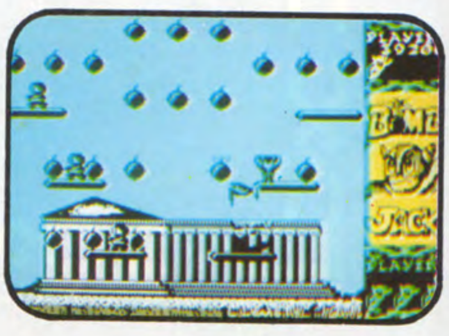
BOMB JACK

Ένα από τα πιο ευκολόπαιχτα και εθιστικά παιχνίδια που κυκλοφόρησαν ποτέ. Στην ήδη πεντάχρονη ιστορία του, έχει δημιουργήσει αρκετές κόντρες και έριδες γύρω από το ποιός έχει το απόλυτο high score.

Πρόκειται για ένα coin-op conversion που έκανε η Elite στο ομώνυμο coin-op της Tehkan, το 1985. Ελέγχετε το μικρούλη Bomb Jack και έχετε σαν σκοπό να μαζέψετε όλες τις βόμβες κάθε πίστας, χωρίς στο μεταξύ να διασταυρωθεί η διαδρομή σας με αυτή ενός ιπτάμενου όντος ή κάποιων ρομπότ που μπορούν να μεταμορφώνονται σε ούφο, μπάλες και άλλα. Για να σας βοηθήσουν, τρέχουν κάποια pills που εμφανίζονται και σας δίνουν δύναμη να «τρώτε» τους κακούς, ή έξτρα ζωή ή έξτρα πόντους.

Το σημείο όμως που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι το σύστημα βαθμολόγησης, καθώς δίνει πολλούς βαθμούς αν καταφέρετε να μαζέψετε τις βόμβες με κάποια σειρά, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα για μεγάλα high scores.

Δυστυχώς δεν έχουμε τέτοια conversions κάθε μέρα.



SOFTWARE FILE

MANIC MINER

Άλλο ένα παιχνίδι που αγαπήθηκε πολύ από τον κόσμο, είναι το Manic Miner, το πρώτο platform game που κυκλοφόρησε.

Οδηγείτε τον Miner Willy μέσα από είκοσι πίστες προς την ελευθερία. Για να ξεφύγετε από μια πίστα, πρέπει να μαζέψετε όλα τα κλειδιά που βρίσκονται διασκορπισμένα στην πίστα, αποφεύγοντας τους κακούς που κάνουν περιοδικές κινήσεις, τα ακίνητα αγκάθια, και προσέχοντας να μην πέσετε από μεγάλο ύψος. Επίσης, έχετε στη διάθεσή σας περιορισμένο χρόνο, μέχρι να τελειώσει το οξυγόνο του Willy.



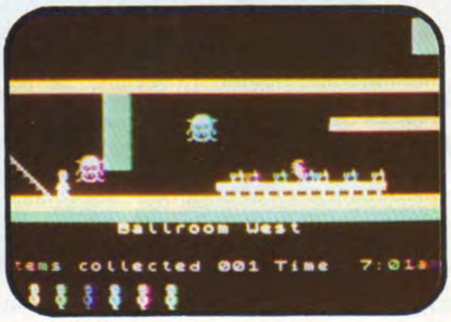
Όταν μαζέψετε όλα τα κλειδιά, πηγαίνετε στην έξοδο και από εκεί στην επόμενη πίστα.

Τα γραφικά δεν διαθέτουν και πολλή λεπτομέρεια ή πολύ καλό animation, αλλά το gameplay είναι αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει ή, τουλάχιστον, αυτό που το έκανε να ξεχωρίζει...

JET SET WILLY

Το Jet Set Willy αποτέλεσε τη συνέχεια του Manic Miner από την Bug Byte.

Ήρωας, φυσικά, και πάλι ο Miner Willy και σκοπός του, αυτή τη φορά, να περιπλανηθεί στις 256 πίστες του παιχνιδιού, να μαζέψει όλα τα αντικείμενα που αναβοσβήνουν και στο τέλος να πάει σε μια καθορισμένη πίστα για να τελειώσει με επιτυχία το παιχνίδι.



Η βασική διαφορά με το Manic Miner ήταν ο τρόπος σύνδεσης των οθονών μεταξύ τους: Δεν υπήρχε πλέον ο στόχος που έπρεπε να επιτευχθεί σε μια οθόνη για να περάσει ο Willy στην επόμενη. Μπορούσε απλά να πάει προχωρώντας ως εκεί. Και έτσι γεννήθηκε το πρώτο platform arcade adventure...

Το Jet Set Willy ακολουθήθηκε από άλλους δύο διαδόχους, τα Jet Set Willy 2 και 3 που δεν είχαν την ίδια επιτυχία.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Το πρώτο simulator πολεμικών τεχνών που κυκλοφόρησε ποτέ, και ήταν μάλιστα απρόσμενα καλό. Για πρώτη φορά λοιπόν, μπορούσατε να εξασκηθείτε στις πολεμικές τέχνες, χωρίς μάλιστα να διακυβεύσετε, έστω και στο ελάχιστο, τη σωματική σας ακεραιότητα.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι φοβερά απλός: Δείρτε τον κακό μαύρο αντίπαλο, πριν προλάβει αυτός να σας δείρει, προχωρώντας έτσι στην ιεραρχία των Dan, μέχρι το 9ο βέβαια.

Ένα από τα πιο ευχάριστα στοιχεία του παιχνιδιού είναι το ότι το ρόλο του κακού αντιπάλου σας μπορεί να πάρει κάποιος φίλος σας, και έτσι μπορούν να διεξάγονται ομηρικές σώμα με σώμα μάχες.

Αρκετά όμορφα sprites και γραφικά, καλός ήχος και πολύ καλό gameplay (αν και κάπως εύκολο στο one player game), ήταν αυτά



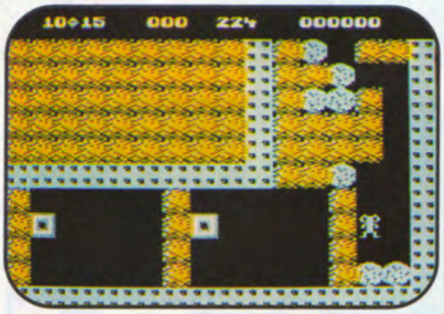
που έδωσαν στο Exploding fist τη θέση που κατέχει ακόμη και σήμερα.

BOULDER DASH

Μια βόλτα μέσα σε ένα βραχώδες τοπίο δεν είναι γενικά πολύ ευχάριστη, κυρίως αν οι βράχοι δεν στέκονται και πολύ καλά στη θέση τους κι υπάρχει η πιθανότητα να σας πέσουν στο κεφάλι. Χιλιάδες όμως οπαδοί του Boulder Dash



SOFTWARE FILE



φαίνεται να διαφωνούν και, κατά πάσα πιθανότητα, ο λόγος δεν πρέπει να αναζητηθεί στα διαμάντια που υπάρχουν διάσπαρτα στην πίστα.

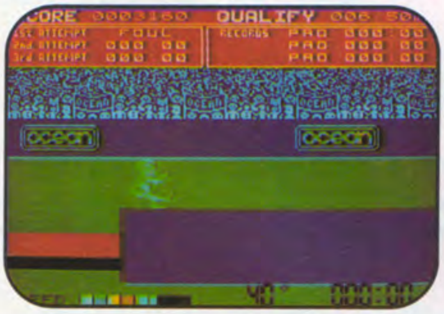
Το gameplay, λίγο-πολύ, το περιγράψαμε: Κινείστε μέσα στην πίστα και σκοπός σας είναι να μαζέψετε όλα τα διαμάντια που βρίσκονται σ' αυτή, χωρίς στο μεταξύ να σας πέσει κάποιος βράχος στο κεφάλι ή να παγιδευτείτε ή, τέλος, να συγκρουστείτε με κάποιο εχθρικό sprite.

Τα γραφικά διαθέτουν πολύ λίγη λεπτομέρεια και το scrolling είναι αρκετά απότομο, ενώ ο ήχος τίποτε το ιδιαίτερο. Το Boulder Dash, όμως, απέκτησε οπαδούς χάρη στο εθιστικό του gameplay. Και τους διατηρεί ακόμη...

DALEY THOMPSON'S DECATHLON

Περνάμε πλέον στον πρώτο αντιπρόσωπο των athletic simulators που εμφανίστηκε.

Το Daley Thompson's decathlon ήταν η αιτία που διαλύθηκαν αρκετά joysticks και που αρ-



κετά άτομα εμφανίζονταν στους δρόμους με δεμένους καρπούς. Και ο λόγος γι' αυτό ήταν ο ιδιότυπος τρόπος χειρισμού: Κουνήστε αριστερά-δεξιά το joystick όσο πιο γρήγορα μπορείτε, για να αναπτύξετε ταχύτητα ή να μαζέψετε δύναμη, και πατήστε το fire την κατάλληλη στιγμή.

Υπάρχουν δέκα αγωνίσματα στο σύνολο, μοιρασμένα σε δύο μέρες. Τα αγωνίσματα αυτά είναι: 100 μέτρα, 100 μέτρα μετ' εμποδίων, σφαίρα, μήκος, δίσκος, 1500 μέτρα, ύψος, ακόντιο, επί κοντώ και 400 μέτρα.



Σε καμία περίπτωση δεν θα μπορούσαμε να συγκρίνουμε τα γραφικά ή το gameplay του Daley Thompson's Decathlon, με αυτά του Daley Thompson's '88 ή άλλων sports simulations. Αλλά σίγουρα το Daley Thompson's Decathlon έδειξε το δρόμο...

ELITE

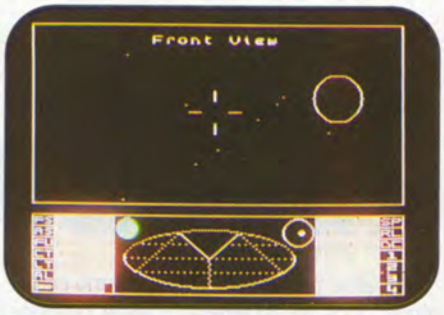
Να και ένα παιχνίδι για το οποίο οι γνώμες διίστανται, μια και άλλοι το θεωρούν υπέροχο και άλλοι (σαφώς η μειοψηφία) βαρετό.

Το Elite είναι λοιπόν ένα διαστημικό παιχνίδι στο οποίο πρέπει - αρχίζοντας από πολύ χαμηλά στην ιεραρχία και με ένα σκυλοπνίχτη του διαστήματος για σκάφος - να φτάσετε, χρησιμοποιώντας θεμιτά ή αθέμιτα μέσα, στην κορυφή της ιεραρχίας, αποκτώντας το βαθμό Elite.

Τα αθέμιτα μέσα είναι να γίνετε πειρατής, ληστεύοντας άλλα εμπορικά σκάφη, αλλά προσοχή γιατί η διαγαλαξιακή αστυνομία καιροφυλακτεί.

Τα θεμιτά μέσα είναι να αγοράζετε φτηνά και να πουλάτε ακριβά, ό,τι κάνει ένας καλός έμπορος δηλαδή, ενώ θα πρέπει να προσέχετε αυτούς που επιβουλεύονται το εμπόρευμά σας.





Απλά vector γραφικά και μέτριος ήχος χαρακτηρίζουν το Elite, αλλά το gameplay, για μια ακόμη φορά, σώζει την κατάσταση.

POLE POSITION

Περνάμε τώρα σε ένα παιχνίδι που είναι για όσους θέλουν να μοιάσουν στο Νίκι Λάουντα, χωρίς να κινδυνεύουν να πάθουν ό,τι έπαθε ο Βιλινέβ.

Κάθεστε λοιπόν στο τιμόνι του αγωνιστικού σας αυτοκινήτου και ξεκινάτε με στόχο την πρώτη θέση και τη δόξα.

Αρχικά πρέπει να περάσετε τα δοκιμαστικά για να πάρετε έτσι και την αντίστοιχη θέση στην εκκίνηση. Κατόπιν, αν προκριθείτε, δηλαδή αν κάνετε έναν από τους οκτώ καλύτερους χρόνους στα δοκιμαστικά, πρέπει να κάνετε πέντε συνολικά γύρους μέσα σε καθορισμένο χρόνο. Τα controls του αυτοκινήτου σας δεν είναι τα πιο ρεαλιστικά που έχουμε δει, με αυτόματη επιτάχυνση, πάνω και κάτω για αλλαγή ταχύ-



τητας και fire για φρένο, αλλά μετά από εξάσκηση θα τα συνηθίσετε. Τα γραφικά έχουν μεταφερθεί αρκετά καλά από το coin-op της Atari και το game play είναι αρκετά καλό,από τη στιγμή που θα συνηθίσετε τα controls.

COMMANDO

Ο εκπρόσωπος των shoot'em ups στο σημερινό software file ονομάζεται Commando και



είναι ένα από τα πιο αιμοσταγή παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ.

Ελέγχετε ένα καλά εκπαιδευμένο πολεμιστή, που έχει στη διάθεσή του ένα αυτόματο όπλο και αρκετές χειροβομβίδες. Ο σκοπός του είναι φοβερά απλός: Να εξολοθρεύσει όσο το δυνατόν περισσότερους εχθρούς, ενώ παράλληλα πρέπει να φροντίζει να μην έρχεται σε επαφή με αυτούς ή τις σφαίρες που εκτοξεύουν εναντίον του. Στο τέλος κάθε πίστας θα πρέπει να αντιμετωπίσει μια οργισμένη και πολυπληθή ομάδα εχθρών που του επιτίθεται.

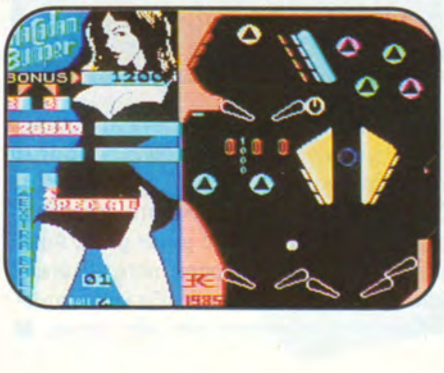
Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα με καλό animation και το scrolling αρκετά ομαλό. Ο ήχος σε ικανοποιητικά επίπεδα και το gameplay πολύ καλό και με συνεχή δράση. Θα έπρεπε όμως να είχαν σκεφτεί να προσθέσουν και ένα pause game option.

MACADAM BUMPER

Δεν είναι το πρώτο flipper game που εμφανίστηκε ποτέ στους υπολογιστές ούτε είναι και το καλύτερο του είδους, είναι όμως σίγουρα το ευρύτερα γνωστό στους gamers.

Ως flipper game λοιπόν, διέθετε ό,τι έπρεπε να διαθέτει ένα αξιοπρεπές flipper, δηλαδή στόχους, bumpers, τρίγωνα, διαδρομές με πόντους, ελαστικές επιφάνειες, και διάφορα άλλα.

Στόχος σας, να διατηρήσετε όσο το δυνατόν περισσότερο τις πέντες μπάλες σας εν ζωή, κάνοντας έτσι ένα μεγάλο σκορ και κερδίζοντας, αν μπορέσετε, κάποιο special. Υπήρχε επίσης η δυνατότητα να κουνήσετε το flipper,





επηρεάζοντας έτσι την πορεία της μπάλας προς όφελός σας (ή εις βάρος σας,αν δεν είχατε την απαραίτητη δεξιοτεχνία), αλλά αν το παρακάνατε, τότε υπήρχε το "TILT" για να σας επαναφέρει στην τάξη.

Από τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία του παιχνιδιού είναι το ότι μπορείτε να φτιάχνετε τα δικά σας ταμπλό και να παίζετε σ' αυτά. Τα υλικά που θα χρησιμοποιήσετε είναι βέβαια προαποφασισμένα, αλλά αυτό δεν σας εμποδίζει στο να φτιάξετε ένα πολύ καλό ταμπλό. Και δεν εμποδίζει το Macadam Bumper στο να είναι ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι.

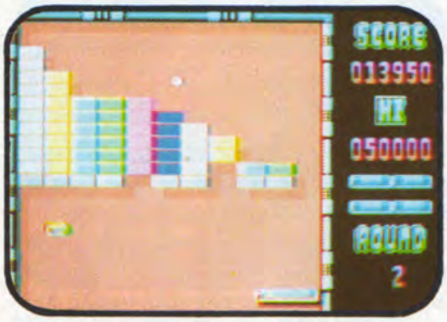
ARKANOID

Όσοι μπορείτε να γυρίσετε πίσω στο '80 περίπου, θα θυμάστε τα Breakout coin-ops με τις χρωματιστές ταινίες που είχαν σκοπό να δώσουν χρώμα σ' ένα ασπρόμαυρο παιχνίδι. Επτά χρόνια αργότερα, η Taito πήρε τη βασική ιδέα του Breakout, πρόσθεσε κάποια νέα στοιχεία και ονόμασε το νέο παιχνίδι Arkanoid. Κάπου έξι μήνες αργότερα, η Ocean ανέλαβε να φέρει το παιχνίδι στους υπολογιστές μας.

Τα νέα στοιχεία που έφερε το Arkanoid ήταν αφ' ενός οι κακοί που έμπαιναν στην πορεία



SOFTWARE FILE



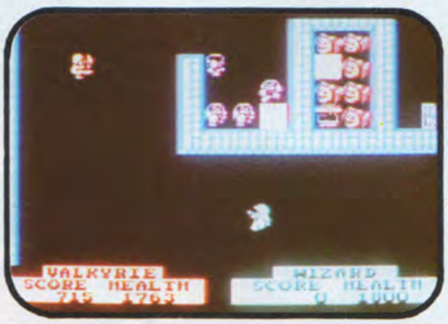
της μπάλας και την έστελναν, κατά κανόνα, εκεί που δεν μπορούσατε να την πιάσετε κι αφ' ετέρου τα pills που έδιναν στη ρακέτα σας εξαιρετικές ιδιότητες, όπως διπλό μήκος, laser, κόλλημα μπάλας, ή έκαναν τη μπάλα να πηγαίνει πιο σιγά, ή σας έδιναν τρεις μπάλες ή, τέλος, σας άνοιγαν ένα «παράθυρο» για την επόμενη πίστα.

Το δρόμο του Arkanoid ακολούθησε ένα πλήθος άλλων παιχνιδιών, με λαμπρότερους εκπροσώπους το Arkanoid II και το Giganoid...

GAUNTLET

Άλλο ένα παιχνίδι που δημιούργησε ολόκληρη σχολή είναι το Gauntlet, το οποίο κυκλοφόρησε στα coin-ops το 1986 και, ένα περίπου χρόνο αργότερα, η U.S. Gold είχε έτοιμες τις home-micro versions του παιχνιδιού αυτού της Atari.

Στο Gauntlet λοιπόν, βλέπετε από πάνω ένα λαβύρινθο που διαθέτει τοίχους, πόρτες, ελεύθερους χώρους και εξόδους. Μέσα στο λαβύρινθο βρίσκονται διασκορπισμένα κλειδιά που ανοίγουν πόρτες, φωλιές κακών πνευμάτων, κακά πνεύματα, φαγητά και θησαυροί. Στο λα-



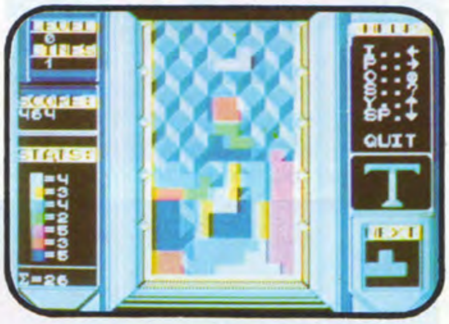
βύρινθο βρίσκεται επίσης ο ήρωάς μας - ή οι ήρωές μας, ανάλογα με το αν παίζει ένας ή δύο παίχτες.

Ο σκοπός είναι προφανής: Φτάστε στην έξοδο όσο το δυνατόν περισσότερων λαβυρίνθων χωρίς να γίνετε μεζές των τεράτων. Απλά γραφικά, καλός ήχος και εθιστικό gameplay: Η συνταγή πέτυχε για άλλη μια φορά...

TETRIS

Δεν θα μπορούσε φυσικά να λείπει από το αφιέρωμα αυτό ένας εκπρόσωπος των παιχνιδιών που απαιτούν να χρησιμοποιείτε λίγο το μυαλό σας, και το Tetris είναι μάλλον ο πιο κατάλληλος αντιπρόσωπος της συμπαθούς αυτής τάξης.

Είστε αντιμέτωπος με ένα δοχείο στο οποίο πέφτουν επτά είδη σχημάτων και είναι αρχικά άδειο. Το δοχείο σιγά-σιγά γεμίζει και αν γεμίσει εντελώς, τότε χάνετε. Ο μόνος τρόπος για να αδειάσετε το δοχείο και συνεπώς να καθυστερήσετε το Game Over είναι να συμπληρώνετε γραμμές χωρίς κανένα κενό, οπότε αυτές θα εξαφανίζονται. Όσο συμπληρώνετε περισσότερες γραμμές τόσο αυξάνει το σκορ σας και τόσο πιο γρήγορα πέφτουν τα καινούρια σχήματα.



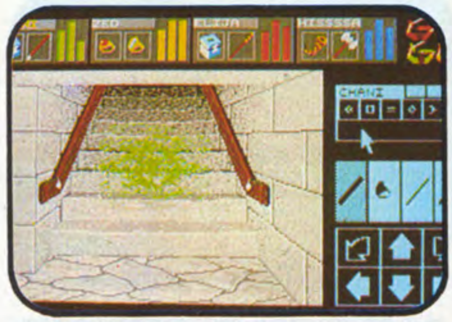
Τα γραφικά δύσκολα θα μπορούσαν να ήταν απλούστερα, και ο ήχος έχει αρκετά όμορφα εφέ. Όπως όμως συμβαίνει και με πολλά παιχνίδια, το gameplay καθηλώνει το χρήστη στο joystick...

DUNGEON MASTER

Ένας εκπρόσωπος των adventure games σίγουρα είναι απαραίτητος για να είναι αυτό το αφιέρωμα πλήρες, και το Dungeon Master κρίθηκε ως το πιο αντιπροσωπευτικό δείγμα.

Βρίσκεστε λοιπόν σ' ένα μπουντρούμι και πρέπει να βρείτε το Firestaff, το οποίο θα παραδώσετε στον καλό άρχοντα. Καλά θα κάνετε όμως να βιαστείτε, γιατί το Firestaff αναζητεί και ο κακός άρχοντας και δεν πρέπει να το βρει πρώτος.

Στην προσπάθειά σας να βρείτε το Firestaff μπορούν να σας βοηθήσουν οι σύντροφοί σας, αν τους ελευθερώσετε όμως πρώτα από τα... κάδρα στα οποία είναι φυλακισμένοι. Βοήθεια επίσης έχετε να περιμένετε από τα spells που μπορείτε να εκτοξεύετε, και έχουν διάφορα αποτελέσματα. Μην περιμένετε πάντως βοήθεια



από τα τέρατα που κατοικούν στο μπουντρούμι ή από τον κακό άρχοντα.

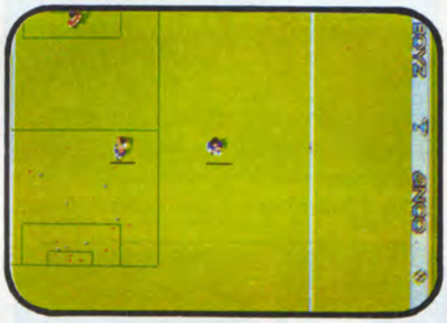
Το Dungeon Master διαθέτει πολύ καλά γραφικά, από τα καλύτερα που έχουμε δει σε adventures, και πολύ καλούς ήχους που σε μερικές περιπτώσεις είναι ανατριχιαστικά ρεαλιστικοί.

Το gameplay είναι πολύ σωστό: Εύκολα αρχίζετε και περιπλανιέστε, δύσκολα φτάνετε στη λύση. Ένα έξοχο adventure, από όλες τις πλευρές.

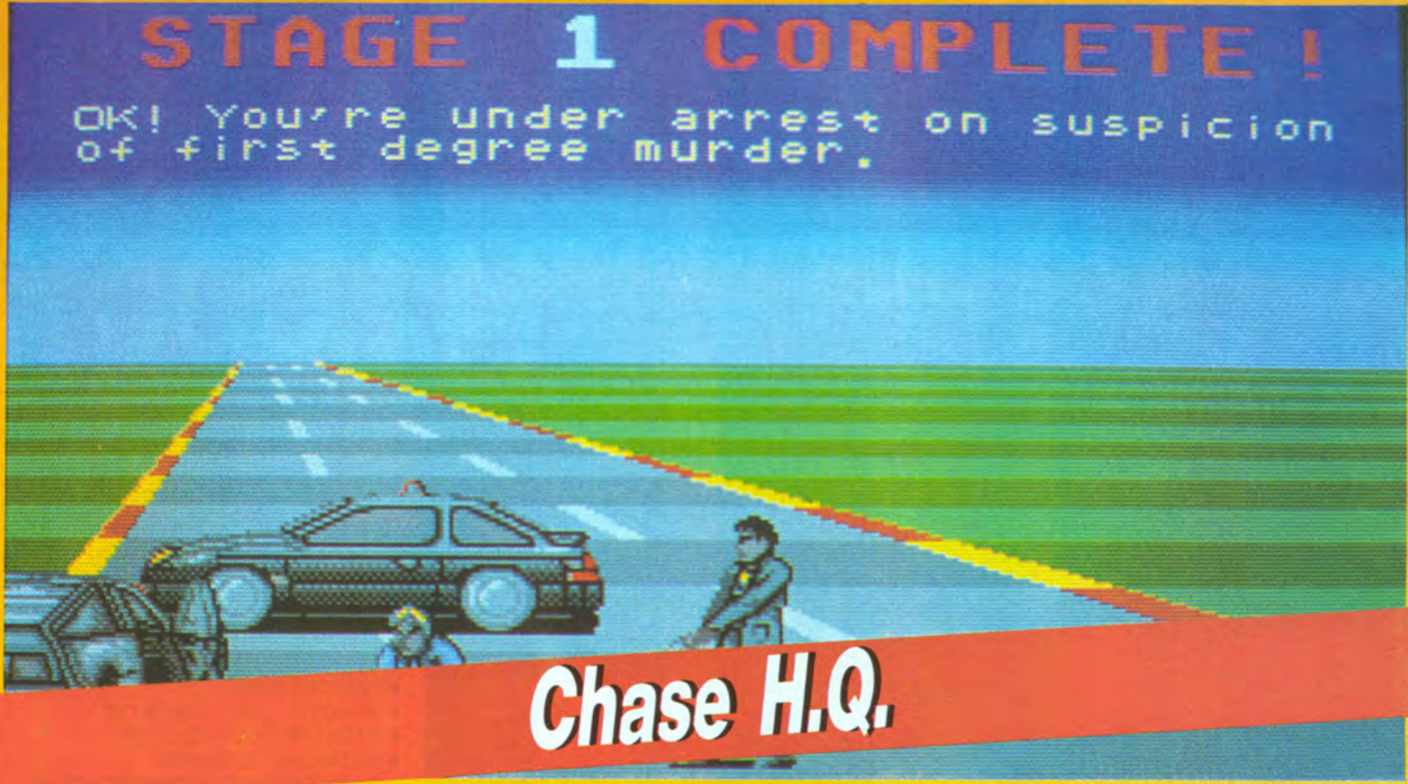
KICK OFF

Όχι, δεν ξεχάσαμε το Kick off. Πώς θα μπορούσαμε άλλωστε μετά από τόσες λυσσαλέες μάχες που έχουν γίνει στα γραφεία του Pixel μεταξύ των συντακτών;

Το Kick off είναι ο πιο άξιος εκπρόσωπος των soccer simulations, είναι αυτό που έθεσε πλέον τα standards σύμφωνα με τα οποία θα κρίνεται από εδώ και πέρα κάθε soccer simulation. Πολύ ρεαλιστικό κοντρόλ, διαφορετικά χαρακτηριστικά σε κάθε παίχτη, φάουλ, πέναλτυ, κάρτες, φάλτσα, κόρνερ, σουτ, κεφαλιές, τάκλιν, όλα συμπεριλαμβάνονται στο Kick off.



Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι κάτι στο οποίο θα στεκόταν κανείς για πολύ, ενώ ο ήχος τα καταφέρνει αρκετά καλύτερα. Το gameplay όμως είναι πάρα πολύ καλό στο one player game, και εξαίσιο στο two player game. Αμφιβάλλω αν θα κυκλοφορήσει ποτέ καλύτερο ποδοσφαιράκι, αν και δεν νομίζω να στενοχωρηθεί κανείς αν κάποτε γίνει κάτι τέτοιο... ■



Chase H.Q.

Είδος **DRIVING GAME** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI ST - AMIGA**

Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **OCEAN** Διάθεση **THIRD WAVE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

«Προς όλα τα περιπολικά... Ύποπτοι ένοπλης ληστείας κινούνται στην εθνική οδό 41. Οι ύποπτοι οδηγούν λευκό σπορ αυτοκίνητο χωρίς πινακίδες κυκλοφορίας...».

Ένα τέτοιο μήνυμα θα μπορούσε να φτάσει στα αυτιά σας, ενώ καθόσαστε στο τιμόνι της κατάμαυρης Πόρσε σας. Και σίγουρα θα ξέρατε ποιά θα έπρεπε να ήταν η αντίδρασή σας...

Πρέπει να ξεκινήσετε αμέσως για την καταδίωξη και σύλληψη των υπόπτων. Έτσι, βάζετε τη χαμηλή ταχύτητα, από τις δύο που διαθέτει το αυτοκίνητό σας, και πατάτε το γκάζι μέχρι εκεί που πάει. Κατόπιν, ανεβάζετε ταχύτητα και προχωράτε με 300 χιλιόμετρα. Και πρέπει να βιαστείτε πολύ, γιατί δεν έχετε όσο χρόνο θέλετε για να πιάσετε τους κακοποιούς: Έχετε μόλις 55 δευτερόλεπτα, για να αποκτήσετε οπτική επαφή με το αυτοκίνητό τους, και άλλα τόσα, περίπου, για να τους σταματήσετε.



Για να σταματήσετε τους κακοποιούς, πρέπει να διαλύσετε - κυριολεκτικά - το αυτοκίνητό τους. Και επειδή δεν σας βρίσκεται γαλλικό κλειδί πρόχειρο, θα επιστρατεύσετε για το σκοπό αυτό το αυτοκίνητό σας, το οποίο θα ρίχνετε πάνω στο αντίπαλο αυτοκίνητο. Αν το κάνετε αρκετές φορές, τότε οι μηχανικές βλάβες δεν θα επιτρέψουν στο αυτοκίνητο των κακοποιών να συνεχίσει. Εσείς φυσικά δεν πρέπει να ανησυχείτε για το δικό σας αυτοκίνητο, το οποίο φαίνεται να είναι κυριολεκτικά αθάνατο.

Αν νομίζετε ότι ο χρόνος δεν σας φτάνει, τότε μπορείτε να επιστρατεύσετε τα μεγάλα μέσα, δηλαδή να πατήσετε το κουμπί που βάζει σε ενέργεια το τούρμπο της μηχανής σας, για ένα

CHASE H.Q.: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Είναι ίσως το καλύτερο driving game που έχω παίξει ποτέ: Καταπλκτικά γραφικά, κινούνται με μεγάλες ταχύτητες, και πολύ καλό gameplay. Έπρεπε βέβαια να το περιμένουμε από την Ocean, που τελευταία βγάζει μόνο εξαίσια παιχνίδια. Ένας φοβερός συναγωνισμός προβλέπεται με το Hard Drivin' για τα πρωτεία, έστω και αν διαφέρουν κάπως στο στυλ.

Γ. Κυπαρίσσης

ορισμένο χρονικό διάστημα. Το τούρμπο μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μόνο πέντε φορές σε κάθε καταδίωξη.



Φυσικά η καταδίωξη δεν είναι βόλτα στην παραλιακή. Ο δρόμος μπορεί να είναι βέβαια καλύτερος, αλλά έχετε το χρόνο που σας κυνηγά, τους άσχετους οδηγούς («χελώνες», και χωρίς καθόλου κυκλοφοριακή αγωγή), και τις διασταυρώσεις, όπου αν πάρετε λάθος δρόμο, τότε μπορείτε να θεωρείτε το "GAME OVER" δεδομένο.

Η Ocean δεν είχε καθόλου εύκολη δουλειά με αυτό το conversion του «καλύτερου coin-op του '89», αλλά για μια ακόμη φορά τα κατάφερε περίφημα. Τα γραφικά έχουν μεταφερθεί πολύ καλά: Υπάρχουν ακόμη και οι σπινθήρες που πετάγονται, όταν δύο αυτοκίνητα έρχονται σε επαφή. Το scrolling είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει σε driving games. Ο ήχος είναι και αυτός πολύ καλός και το gameplay είναι σχεδόν όμοιο με αυτό του coin-op (εκτός από το τιμόνι, το λεβιέ και τα πεντάλ).

9.2 ΓΡΑΦΙΚΑ	8.9 ANIMATION
8.8 ΗΧΟΣ	9.0 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
9.3 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	9.2 ΓΕΝΙΚΑ



Hard Drivin'

Είδος **CAR DRIVING SIMULATOR** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **DOMARK** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

Το Hard Drivin' αρχικά σχεδιαζόταν για να γίνει αληθινός εξομοιωτής, που θα τον χρησιμοποιούσαν οι οδηγοί για να καταλάβουν τι τους περιμένει στο δρόμο. Βέβαια, η σχεδιαστική ομάδα κατάλαβε, κατά την κατασκευή του, ότι το πρόγραμμα θα έφερνε περισσότερα χρήματα αν κυκλοφορούσε σε arcade. Έτσι γεννήθηκε το Hard Drivin', το τελειότερο ίσως παιχνίδι στο είδος του. Είχε κυκλοφορήσει πριν από λίγο καιρό στα arcade rooms, και κατόπιν ήρθε η ώρα για το coin-op conversion. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 3D vector graphics και δυνατότητα για να διαλέξετε αυτόματες ή όχι αλλαγές ταχυτήτων. Όπως καταλαβαίνετε, τις πρώτες φορές διαλέγετε το αυτόματο κιβώτιο. Μπορείτε να ελέγχετε το αυτοκινητό σας με πλήκτρα και joystick, αλλά η πραγματική απόλαυση είναι να παίξετε με ποντίκι. Σε αυτήν την περίπτωση, το control είναι πολύ ρεαλιστικό.

Μόλις διαλέξετε τον τρόπο με τον οποίο θα οδηγείτε το αμάξι σας, περνάτε στο κυρίως παιχνίδι. Υπάρχουν δύο πίστες, στις οποίες μπορείτε να παίξετε: Μια τεχνικής και μια ταχύτητας. Η υπόθεση απαιτεί από σας να φτάσετε στον προορισμό σας πριν να τελειώσει ο χρόνος. Ωστόσο, μη βιαστείτε να θεωρήσετε το παιχνίδι εύκολο, γιατί ο χρόνος λιγοστεύει συνέχεια. Δυστυχώς για εσάς, στο δρόμο κυκλοφορούν και άλλοι οδηγοί που οδηγούν νταλίκες, φορτηγά και διάφορα άλλα οχήματα. Το καλό είναι πως οι οδηγοί εδώ είναι λογικοί και δεν κάνουν ανοησίες. Ωστόσο, η κυκλοφορία είναι αρκετά πυκνή, και όταν προσπερνάτε, κινδυνεύετε να τρακάρετε με κάποιον διερχόμενο. Προσπαθήστε πάντως να τρακάρετε καμιά φορά (αν και δεν νομίζω πως χρειάζεται... ιδιαίτερη προσπάθεια) για να δείτε την πολύ καλή σκηνή, που δείχνει το τρακάρισμα σε replay από μακριά. Οι προγραμματιστές έχουν κάνει πάρα πολύ καλή δουλειά με τα γραφικά και τον ήχο. Όλα κινούνται πάρα πολύ γρήγορα, και δεν υπάρχει καμιά επιβράδυνση, ακόμη και όταν υπάρχουν πολλά πράγματα στην οθόνη. Ο ήχος είναι εξίσου καλός - sampled - και υπάρχει

HARD DRIVIN': ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Τέλεια γραφικά, φοβερός ήχος και εκπληκτική αίσθηση. Αφήστε που τώρα δεν θα πρέπει να στριμώχνεστε στα arcade rooms για να παίξετε. Τι άλλο θέλετε;

Δ. Παυλής

μεγάλη ποικιλία ήχων. Όλοι τοποθετημένοι στα σωστά σημεία.

Τολμούμε να πούμε ότι το Hard Drivin' είναι ο καλύτερος εξομοιωτής οδήγησης που έχουμε δει μέχρι τώρα. Η Domark ετοιμάζει, απ' ό,τι μαθαίνουμε, scenario disks με νέα οχήματα, νέους δρόμους και δυνατότητα να φτιάξετε τις δικές σας πίστες. Άντε λοιπόν, βάλτε μπρος και ξεκινάμε. (Το είδαμε σε Amiga).

9.6	9.6
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ	SCROLLING
7.8	9.2
ΗΧΟΣ	ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Baal

Είδος **ARCADE GAME** Υπολογιστής **AMIGA – ATARI ST – COMMODORE 64**

Μορφή **ΔΙΣΚΕΤΑ - ΚΑΣΕΤΑ** Κατασκευαστής **PSYGNOSSIS**

Διάθεση **DELTA COMPUTERS**

Δ. ΠΑΥΛΗΣ

Ένας ανυποψίαστος και φιλήσυχος αρχαιολόγος είναι ο ήρωας αυτου παιχνιδιού, καθώς βρίσκεται ξαφνικά μπλεγμένος σε μια παράξενη ιστορία. Στο πρόσωπό σας φυσικά ενσαρκώνεται ο ήρωας, που καλείται να γλυτώσει την ανθρωπότητα για άλλη μια φορά από τις δυνάμεις του κακού. Η ιστορία ξεκινά από μια μυστηριώδη πέτρα που βρίσκεται σ' ένα χώρο ανασκαφών, η οποία, εκτός από τα ιερογλυφικά που έχει σκαλισμένα πάνω της, έχει γραμμένη και μια μόνο λέξη στο κέντρο της: "Baal". Σχεδόν ταυτόχρονα, στο σπίτι του αρχαιολόγου φτάνει ένα εξ ίσου μυστηριώδες γράμμα που έχει ημερομηνία 6 Ιουνίου 1999.

Θα μπορούσε όμως κανείς να τη διαβάζει και λίγο διαφορετικά, δηλ. 6.6. 1666... Σας θυμίζει μήπως κάτι αυτό το νούμερο; Είμαι σίγουρος πως έχετε ήδη αντιληφθεί τη σοβαρότητα της κατάστασης. Ο Baal ο αρχηγός των δυνάμεων του κακού, θα προσπαθήσει να σας εξοντώσει. Είναι όμως αρκετά σατανικός, και δεν το κάνει από την πρώτη στιγμή. Αισθάνεται άλλωστε και ότι βρίσκεται σε θέση ισχύος. Εσείς όμως, από τη θέση του αρχηγού των μαχητών "Time Warriors", πρέπει να κάνετε τα πάντα για να διαψεύσετε τις προσδοκίες του. Θα πρέπει

BAAL: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Χωρίς να μπορώ να πω ότι ενθουσιάστηκα με το καινούργιο παιγνίδι της Psygnosis, ασχολήθηκα μαζί του αρκετές ώρες. Πώς έγινε αυτό; Ούτε εγώ δεν το πολυκατάλαβα. Ή το παιχνίδι είχε προσόντα που δεν φαίνονται με την πρώτη ματιά, ή η κρυά νύχτα του Δεκέμβρη με κράτησε μπρος απ' το monitor μ' ένα ποτήρι κονιάκ δίπλα μου.

Δ. Ασημακόπουλος

να αντιμετωπίσετε ακόμη και τον ίδιο τον Baal,εκτός απ' τον πανίσχυρο στρατό του. Και μην ξεχνάτε πως δεν υπάρχουν περιθώρια για αποτυχίες...

Τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας γι' αυτή την αποστολή, είναι - εκτός από το θάρρος και την τόλμη σας - ένα όπλο laser,



καθώς και ένας πύραυλος που σας επιτρέπει να μετακινείστε ελεύθερα στις διάφορες πίστες, χωρίς όμως να έχετε τη δυνατότητα να αποβιβαστείτε απ' αυτόν όπου εσείς θελήσετε, παρά μόνο όπου υπάρχει ο ειδικός θάλαμος αποβίβασης. Μην ξεχαστείτε όμως, κάνοντας βόλτα με τον πύραυλο, και τελειώσουν τα καύσιμα, γιατί αυτό θα είναι ένα πολύ άδοξο τέλος για έναν τόσο ένδοξο μαχητή σαν εσάς. Καύσιμα για τον πύραυλο μπορείτε να μαζεύετε από διάφορα σημεία στις πίστες. Προσέξτε όμως, γιατί τα καύσιμα - και πολλές φορές οι δίοδοι εξόδου - βρίσκονται παγιδευμένα από laser. Βρείτε λοιπόν τις μηχανές ελέγχου των laser και καταστρέψτε τις, για να μπορέσετε να προχωρήσετε. Το όπλο σας είναι αρχικά αρκετά αδύνατο, κατά τη διάρκεια όμως του παιγνιδιού ψάξτε και εντοπίστε τα bonus που το ισχυροποιούν. Για να τα ενεργοποιήσετε, θα πρέπει να πατήσετε τα πλήκτρα 2, 3 ή %, ανάλογα με το είδος του bonus που έχετε πάρει.

Η δυσκολία του παιχνιδιού αυξάνει σταδιακά, και αν υπολογίσει κανείς ότι ανά 5.000 βαθμούς υπάρχει επιπλέον ζωή, σίγουρα ενθαρρύνεται για να προσπαθήσει. Οι θέσεις πάντως, από τις οποίες πυροβολεί ο παίκτης, δεν είναι αρκετές. Συγκεκριμέ-

να, δεν μπορεί να ρίχνει χαμηλά, ούτε διαγώνια προς τα πάνω, αλλά ούτε όταν πηδά ψηλά, μπορεί να πυροβολεί ευθεία. Έτσι, αν κάποιος αντίπαλος τον πυροβολεί από ψηλά ή χαμηλά, δεν μπορεί να τον αντιμετωπίσει. (Το είδαμε σε Atari ST).

8.6	8.7
ΓΡΑΦΙΚΑ	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
8.8	8.6
ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
8.0	8.4
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Operation Thunderbolt

Είδος **SHOOT'EM UP** Υπολογιστής **SPECTRUM – AMSTRAD – COMMODORE – ATARI ST – AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **OCEAN** Διάθεση **THIRD WAVE**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Πριν δύο περίπου χρόνια, στα coin-ops κυκλοφόρησε από την Taito το Operation Wolf, από τα πιο αιμοσταγή παιχνίδια: Με υπέροχα γραφικά, gameplay, καθώς και έναν τρόπο χειρισμού διαφορετικό από το συνηθισμένο. Στα τέλη του '88, η Ocean μας παρουσίασε το conversion του Operation Wolf, που ήταν πράγματι εξαίρετο. Ένα χρόνο αργότερα, η Ocean μας παρουσιάζει το conversion του Operation Thunderbolt, επίσημου διαδόχου του Operation Wolf και, όσο κι αν φαίνεται απίθανο, ακόμη καλύτερο από το προηγούμενο.

Για να τα καταφέρει να φτιάξει το conversion καλύτερο, εκτός από την πείρα της, χρησιμοποίησε και τα επιπλέον στοιχεία, που το coin-op Operation Thunderbolt προσέφερε.

Το πιο σημαντικό από αυτά, όπως ήδη θα ξέρετε, είναι το two-player option. Έτσι τώρα, μπορείτε να μπείτε στο πεδίο μάχης με ένα φίλο σας, που εκτός από παρέα, θα σας προσφέρει και πολύτιμη βοήθεια. Αλλά ουδέν κακόν αμιγές καλού βέβαια, και έτσι τώρα θα είστε υποχρεωμένοι να μοιράζεστε μαζί του τα διάφορα αγαθά που σας προσφέρει το παιχνίδι, όπως έξτρα οπλισμό, ανάρρωση από κτυπήματα, αυτόματο όπλο, ή αλεξίσφαιρο γιλέκο. Αλλά δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα, έτσι δεν είναι;

Το δεύτερο νέο στοιχείο είναι τα 3D levels. Εκτός από τα συνηθισμένα επίπεδα που σκρολάρουν από αριστερά προς τα δεξιά και αντιστρόφως, υπάρχουν επίπεδα που σκρολάρουν προς το βάθος, δηλαδή οι κακοί και τα αντικείμενα πλησιάζουν προς το μέρος σας. Εδώ θα θυμηθείτε λίγο το Devastators - όσοι τουλάχιστον το έχετε δει. Το scrolling πάντως είναι ομαλότατο.

Θα χρειαστείτε πάντως αρκετή εξάσκηση, για να καταφέρετε να κατευθύνετε τις σφαίρες σας εκεί που πράγματι θέλετε, και αυτό γιατί το - γνωστό σας από το Operation Wolf - στόχαστρο λείπει από την οθόνη. Έτσι, καταλαβαίνετε πού πάνε οι σφαίρες σας απο τη «σκόνη» που σηκώνουν, ή από τους αντιπάλους που πέφτουν νεκροί (στη χειρότερη περίπτωση από τους ... αθώους που πέφτουν νεκροί).

Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά, και σχεδιασμένα με μεγάλη λεπτομέρεια. Σ' αυτό βοήθησε βέβαια και το coin-op, που είχε βελτιωμένα γραφικά σε σχέση με το Operation Wolf. Τα sprites είναι πολύ μεγάλα και με πολύ καλό animation. Τέλος, το gameplay είναι ό,τι θα περιμένατε: Τόσο καλό, όσο στο Operation Wolf, στο one-player mode, και ακόμη καλύτερο στο two-player mode.

Ένα από τα προγράμματα που δεν πρέπει να λείπουν από τη συλλογή σας. (Το είδαμε σε Spectrum).

OPERATION THUNDERBOLT: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ποτέ δεν πίστευα ότι κάποιος θα κατάφερνε κάποτε να ξεπεράσει το Operation Wolf. Να όμως που διαψεύστηκα. Ευτυχώς βέβαια γιατί παιχνίδια σαν το Operation Thunderbolt δεν βγαίνουν κάθε μέρα. Από την αρχή ως το τέλος, το πρόγραμμα είναι γεμάτο όμορφα στοιχεία, και θα το σκεφτείτε πολύ πριν αποφασίσετε να εγκαταλείψετε το joystick. Αλλά και πάλι, δεν θα το εγκαταλείψετε για πολύ...

Γ. Κυπαρίσσης

9.3	9.1
ΓΡΑΦΙΚΑ	ANIMATION
8.9	8.5
ΗΧΟΣ	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
9.3	9.2
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	ΓΕΝΙΚΑ

SOFTWARE REVIEW



High Steel

Είδος **ARCADE GAME** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI ST - AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **SCREEN 7** Διάθεση **DELTA COMPUTERS**

Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

Πολλοί άνθρωποι στην εποχή μας θα ήθελαν να χτίσουν ένα σπιτάκι. Έτσι η Screen 7, ανταποκρινόμενη στις ανάγκες των καιρών, τους δίνει τη δυνατότητα να το κάνουν μέσα στο καινούργιο της παιχνίδι, το High Steel. Είναι πάντως αμφίβολο το αν θα είναι το ίδιο χρήσιμο με αυτό που ονειρεύονται.

Όπως είπαμε λοιπόν, στο High Steel χτίζετε σπίτια. Στην αρχή με έναν όροφο, αλλά καθώς περνάτε τις πίστες και εξοικειώνεστε με το επάγγελμα, όροφοι προστίθενται συνεχώς.

Αρχικά, βλέπετε την οθόνη με λίγα τούβλα, και τον άνθρωπο που ελέγχετε. Όπως καταλαβαίνετε, αυτά δεν είναι αρκετά για να κτίσετε έναν αξιοπρεπή όροφο. Έτσι, αρκετά συχνά, ένας γερανός κατεβάζει στην οθόνη τα τούβλα και τις σιδερένιες σκαλωσιές που θα χρειαστείτε.

Εκτός όμως από το μηχανικό χέρι του γερανού, από το πάνω μέρος της οθόνης κατεβαίνουν αδέσποτα τούβλα που καταστρέφουν τα άλλα τούβλα ή εσάς (όποιο από τα δύο πετύχουν), και μερικά ενοχλητικά ζωάκια, τα οποία αν σας πετύχουν πέφτοντας, ή τα ακουμπήσετε αφού πέσουν, σας αφαιρείται ενέργεια.

Για να κτίσετε έναν όροφο, πρέπει να ενεργήσετε ως εξής: Παίρνετε μια σιδερένια σκαλωσιά και την τοποθετείτε σε καθαρό (δηλαδή χωρίς τούβλα) μέρος. Αυτή, σε ένδειξη ικανοποίησης, θα αλλάξει μορφή, δείχνοντας έτσι ότι μπορείτε πλέον να σκαρφαλώσετε πάνω της.

Κατόπιν, παίρνετε μια δεύτερη σκαλωσιά και την τοποθετείτε σε καθαρό μέρος, και σε απόσταση όχι μεγαλύτερη από τέσσερα τούβλα από την πρώτη. Τέλος, παίρνετε τούβλα από κάτω, ανεβαίνετε στις σκαλωσιές, και τα τοποθετείτε στον μεταξύ τους κενό χώρο. Όταν ο χώρος καλυφθεί ολόκληρος, ο όροφος έχει τελειώσει, και θα πρέπει να ασχοληθείτε με τον επόμενο - αν προβλέπεται κάτι τέτοιο από την πίστα. Παράλληλα, θα πρέπει να φυλάγεστε από τα τούβλα και τα ζωάκια που πέφτουν, να κάνετε γρήγορα, γιατί ο χρόνος δεν περιμένει, και να μην πέφτετε από ψηλά. Αργότερα, θα βρείτε και άλλες κακοτοπιές.

HIGH STEEL: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν δεν φοβάστε τα ύψη και έχετε υπομονή, το High Steel είναι από τα παιχνίδια που θα σας διασκεδάσουν. Δεν έχει τη φοβρή πλοκή ή τα καταπληκτικά γραφικά, αλλά παίζεται πολύ εύκολα, ακόμη και από την πρώτη φορά.

Θα μπορούσαν να προσέξουν λίγο το γεγονός ότι είναι δυνατό να χάνετε ζωές, χωρίς να μπορέσετε να κάνετε τίποτε γι' αυτό, όταν σας πέφτουν δηλαδή θανατηφόρα αντικείμενα στο κεφάλι.

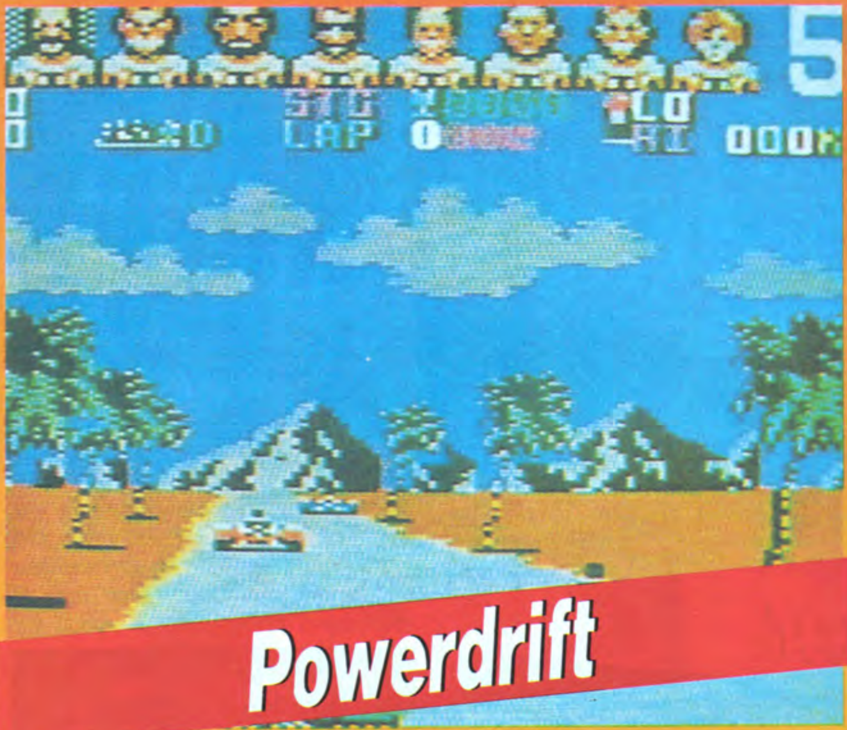
Δ. Παυλής

Αυτό είναι όλο κι όλο το High Steel. Μια αρκετά έξυπνη ιδέα, που μεταφράστηκε σ' ένα όμορφο πρόγραμμα. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, με ομαλότατο animation, και ο ήχος βοηθάει το παιχνίδι. Το gameplay είναι και αυτό καλό, και μάλιστα τα πρώτα δύο επίπεδα είναι αρκετά εύκολα για εξάσκηση. Πού και πού όμως γίνεται λίγο εκνευριστικό, όταν βρίσκεστε για πολύ ώρα στο έδαφος, προσπαθώντας να συνέλθετε από τα χτυπήματα.



Αν δεν έχετε προβλήματα ιλίγγου, το High Steel θα σας διασκεδάσει. (Το είδαμε σε Atari ST).

7.9 ΓΡΑΦΙΚΑ	8.4 ANIMATION
8.3 ΗΧΟΣ	8.5 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
7.8 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	8.1 ΓΕΝΙΚΑ



Powerdrift

Είδος **CAR RACING** Υπολογιστής **SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **ACTIVISION** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ

Τα Χριστούγεννα ανάγκασαν πολλά software houses να πέσουν με τα μούτρα στις coin-op conversions, με αποτέλεσμα να έχουμε δεκάδες αντίγραφα των γνωστών μας κερματοβόρων παιχνιδιών. Το Powerdrift δεν ξεφύγει από αυτήν τη μανία - άλλωστε είναι ένα racing game πολύ καλό, ό,τι πρέπει για να ασχοληθείτε μαζί του. Το τι πρέπει να κάνετε σε τέτοιου είδους παιχνίδια είναι παγκοσμίως γνωστό. Τρέχετε πέντε courses, τα οποία αποτελούνται από πέντε επίπεδα. Για να ολοκληρώσετε το κάθε επίπεδο, πρέπει να κάνετε τέσσερις γύρους. Φυσικά, υπάρχει κάποια προϋπόθεση για να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο: Πρέπει να τερματίσετε μέσα στην πρώτη τριάδα. Μαζί με σας, στις πίστες του Powerdrift κυκλοφορούν και άλλοι έντεκα οδηγοί έξω. Τρακαρίσματα, εκτοπίσματα και ντελαπαρίσματα είναι πολύ συνηθισμένα φαινόμενα, ειδικά τις πρώτες φορές που θα παίξετε το παιχνίδι. Οι πίστες είναι όμορφα σχεδιασμένες και κρύβουν αρκετές παγίδες, τις οποίες πρέπει να μάθετε να αποφεύγετε χωρίς δυσάρεστα επακόλουθα, αν θέλετε να προκριθείτε στον επόμενο αγώνα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Δεν θα μπορούσαν βέβαια να χαρακτηριστούν σαν τα γραφικά της δεκαετίας -υπάρχουν racing games με πολύ καλύτερα γραφικά. Ο ήχος είναι πολύ ικανοποιητικός. Το gameplay του Powerdrift είναι επίσης πολύ καλό. Οι μάχες που θα δώσετε με τους αντίπαλους οδηγούς, για τις προνομιούχες θέσεις, θα είναι πάμπολλες.

Κάτι που χρειάζεται ειδική προσοχή σε τέτοιου είδους παιχνίδια, είναι η ευκολία χειρισμού. Οι ταχύτητες αλλάζουν με ένα πάτημα του fire, πράγμα πάρα πολύ βολικό. Πλήκτρα και joystick ανταποκρίνονται πάρα πολύ γρήγορα, κάτι που οπωσδήποτε είναι υπέρ του παιχνιδιού. Στην Amiga, το αυτοκίνητο μπορεί να ελεγχθεί και από το mouse - χρειάζεται λίγη εξάσκηση στην αρχή, αλλά μετά θα διαπιστώσετε ότι με το mouse σας έχετε απόλυτο έλεγχο του αγωνιστικού σας. Στον CBM 64, το παιχνίδι ήταν πολύ καλό, με εξαίρεση τα κάπως χοντροκομμένα γραφικά. Επίσης, οι αντίπαλοι οδηγοί είναι πιο επικίνδυνοι, σε αντίθεση με τις versions του Amstrad και της Amiga που, για μένα τουλάχιστον, σέβονται πιο πολύ τον gamer. Πιο πετυχημένη θα χαρακτήριζα τη version του Commodore, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι στα άλλα μηχανήματα τα πράγματα είναι πολύ εύκολα.

Νομίζω ότι το Powerdrift θα σας ικανοποιήσει απόλυτα και θα σας προσφέρει αρκετές συγκινήσεις. Είναι απόλυτα κατάλληλο για τη συλλογή σας. (Το είδαμε σε Commodore).



POWERDRIFT: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το παιχνίδι είναι εντυπωσιακό και θα σας αρέσει σίγουρα. Στις πίστες γίνεται χαμός! Οι αντίπαλοι δεν αστειεύονται καθόλου, και καλό θα ήταν να λαδώσετε το αγαπημένο σας περιφερειακό όσο γίνεται καλύτερα, γιατί και το παραμικρό λάθος μπορεί να σας κοστίζει!

Γ. Κυπαρίσσης

SOFTWARE REVIEW

8.5 SCROLLING	8.5 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
7.9 ΗΧΟΣ	8.5 ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ



Tusker

Είδος **ARCADE - ADVENTURE** Υπολογιστής **COMMODORE 64/128 ■ SPECTRUM ■ AMSTRAD ■ AMIGA** Μορφή **ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ** Κατασκευαστής **SYSTEM 3** Διάθεση **GREEK SOFTWARE**

Δ. ΠΑΥΛΗΣ

Οι εξερευνήσεις ήταν ανέκαθεν μια πρόκληση για τους τολμηρούς. Χρωστάμε μάλιστα πολλά στους πρώτους διδάξαντες, μιας και ά-νοιξαν - σε πολλές περιπτώσεις - δρόμους, που βοήθησαν τον άνθρωπο να προχωρήσει μπροστά. Και έχετε κάθε δικαίωμα να υπερηφανεύετε, εφόσον και ο πατέρας σας ανήκε στην τάξη αυτών των ανθρώπων. Το μυστήριο όμως που καλύπτει το θάνατο του - κατά τη διάρκεια της τελευταίας του αποστολής - δεν μπορεί να σας αφήνει αδιάφορους. Έχει τρομοκρατήσει άλλωστε και όλους τους - εν ενεργεία και μη - εξερευνητές, οι οποίοι πιστεύουν ότι το νεκροταφείο των ελεφάντων και οι θρύλοι που το περιβάλλουν, είναι οι κύριοι υπεύθυνοι για το θάνατό του. Το προσωπικό του ημερολόγιο, που ανακαλύπτετε στο σπίτι, σας βάζει σε διάφορες σκέψεις, καθώς διαπιστώνετε ότι λείπουν οι δύο τελευταίες του σελίδες. Με μια προσεκτικότερη ματιά, διακρίνετε τη μισοτελειωμένη λέξη: Nyahur... Και να που το ερευνητικό σας βλέμμα βρίσκει στο χάρτη της κεντρικής Αφρικής την πόλη Nyahururu. Έτσι λοιπόν αρχίζει η περιπέτεια, που είτε θα σας οδηγήσει στον κρυμμένο θησαυρό, ή κάπου αλλού, μακριά απ' τα εγκόσμια...

Στην αρχική πίστα, κάπου στην αφρικανική έρημο, οι εχθροί σας είναι Άραβες νομάδες, καθώς και διάφοροι κυκλώνες που απειλούν να σας παρασύρουν στη δίνη τους. Προχωρώντας όμως στις επόμενες πίστες, αυξάνει η ποικιλία των αντιπάλων σας. Έτσι, στο διάβα σας μέσα από ανεξερεύνητες ζούγκλες, θα αντιμετωπίσετε άγρια θηρία (όπως π.χ. διψασμένους για αίμα δεινόσαυρους) και θα συναντήσετε χωριά ανθρωποφάγων και πειναςμένα ζόμπι. Τα όπλα που διαθέτετε, για να αντιμετωπίσετε όλες αυτές τις απρόβλεπτες καταστάσεις, είναι, εκτός από τις γροθιές και τις κλοτσιές σας, ένα πιστόλι, ένα μαχαίρι, μια χαντζάρα και μια σφεντόνα. Τα όπλα αυτά πρέπει να τα μαζεύετε από τις διάφορες πίστες και να τα τοποθετήτε στο invetory, έτσι ώστε να μπορείτε να χρησιμοποιείτε το καθένα απ' αυτά όταν χρειαστεί. Αυτό ισχύει και για τα διάφορα αντικείμενα που βρίσκετε καθ' οδόν, τα οποία είναι ένα παγούρι με νερό, ένα βιβλίο, ένα ρολόι τσέπης, χρυσές πέτρες, ένα μπουκάλι δηλητήριο, μια μποτίλια φάρμακο, σφυρί και λίμα, ένα κλειδί, ένα κουτάκι σπίρτα, είδωλα και, τέλος, ένα κομμάτι ξύλο. Θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί, γιατί το καθένα απ' αυτά τα αντικείμενα μπορεί να σταθεί μοιραίο για την εξέλιξη της αποστολής, αν δεν το χρησιμοποιήσετε την κατάλληλη στιγμή.

Τα γραφικά του παιγνιδιού, χωρίς να είναι άσχημα, θα μπορούσαν σίγουρα να είναι πολύ καλύτερα. Ο ήχος είναι καλός και τα sprites απλώς καλά. Υπάρχει πάντως μια ασάφεια σχετικά με τα όπλα σου την ώρα της μάχης. Κι αυτό γιατί δεν μπορείς ποτέ να είσαι σίγουρος ότι βρίσκεσαι στη σωστή θέση απέναντι στον αντίπαλό σου. Γι' αυτό και οι επιδόσεις μου σαν εξερευνητής είναι μάλλον φτωχές. (Το είδαμε σε Commodore 64).

TUSKER: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

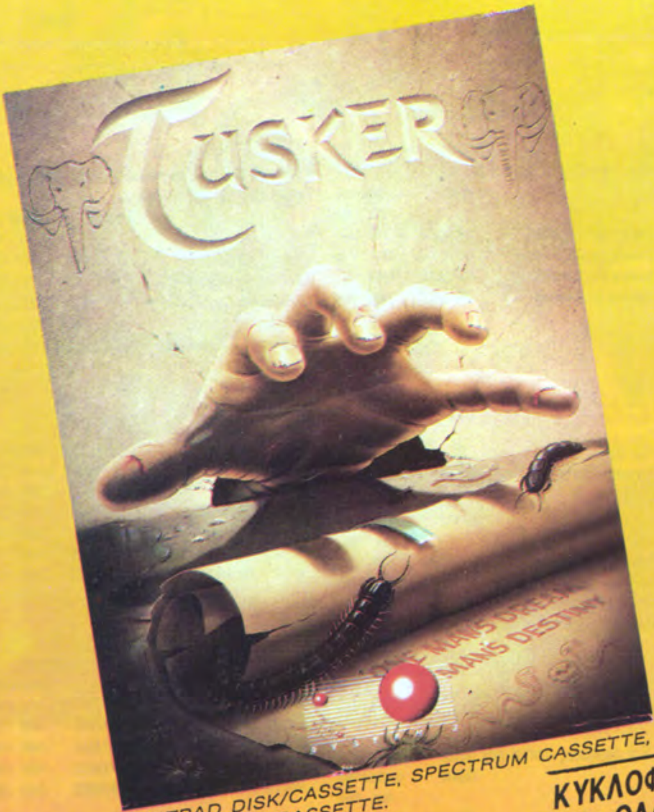
Η ιδέα του παιχνιδιού, καθώς και το γενικό σκηνικό, κινούνται σε αρκετά καλά επίπεδα. Θα 'πρεπε όμως η System 3 Software να αξιοποιήσει καλύτερα τις δυνατότητες του κάθε υπολογιστή, και από πλευράς γραφικών και - κυρίως - από πλευράς gameplay. Είμαι σίγουρος ότι αυτό ήταν κάτι που είχε τη δυνατότητα να το πετύχει, βιάστηκε όμως να βγάλει το πρόγραμμα στην κυκλοφορία την περίοδο των γιορτών. Και ίσως αυτό να της κοστίσει, από πλευράς δημοτικότητας του παιχνιδιού.

Γ. Κυπαρίσσης



7.7 ΓΡΑΦΙΚΑ	8.6 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ
8.0 ΗΧΟΣ	7.5 ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ
8.0 ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ	7.9 ΓΕΝΙΚΑ

the Best Games

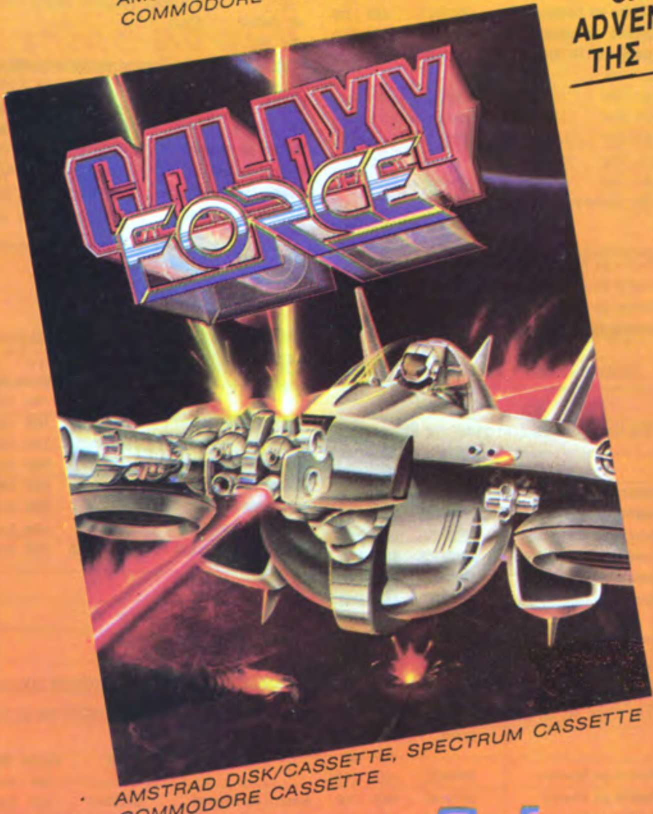


AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM CASSETTE,
COMMODORE CASSETTE.



SPECTRUM CASSETTE, COMMODORE CASSETTE, AMIGA,
IBM PC.

**ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ
ΟΛΑ ΤΑ
ADVENTURES
ΤΗΣ SIERRA**



AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM CASSETTE
COMMODORE CASSETTE



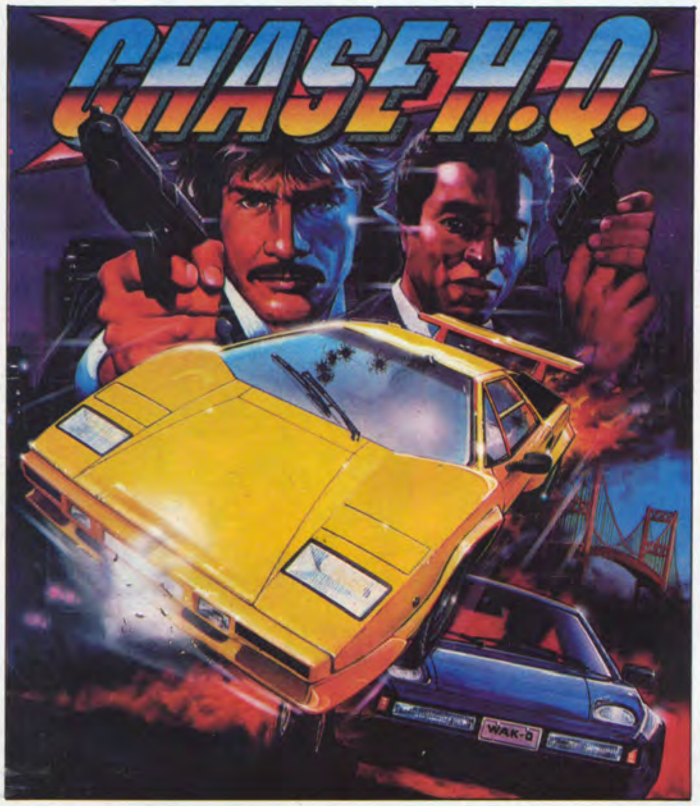
AMSTRAD DISK/CASSETTE, SPECTRUM CASSETTE
COMMODORE CASSETTE.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ **GREEK Software**

ΠΡΙΓΚΙΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443.759, 6448.505, FAX: (01) 6442412.

**ΠΩΛΗΣΗ
ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ**

PIXEL / Software Boutique



CHASE H.Q.

Ένα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με πείρα...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P120SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P120CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P120AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P120AD	2400	2150
Δισκέτα για Commodore	P120CD	2000	1800
Δισκέτα για Atari ST	P120ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P120CA	3500	3150

100% DYNAMITE

Μια πολύ δυνατή συλλογή με τα: Afterburner, Double Dragon, Wec Le Mans και Last Ninja 2.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P117SC	3000	2700
Κασέτα για Amstrad	P117AC	3000	2700
Κασέτα για Commodore	P117CC	3000	2700

BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς, στο νέο game με θέμα παρμένο απ' την τελευταία ταινία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P106SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P106AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P106AD	2400	2150
Δισκέτα για Amiga	P106CA	3500	3150

CAPTAIN FIZZ

Ποιός είναι ο μυστηριώδης Captain Fizz;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP128ST	3400	3100
Δισκέτα για Amiga	DP128CA	3400	3100
Δισκέτα για Commodore	DP128CD	2600	2350
Κασέτα για Spectrum	DP128SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	DP128CC	1800	1650

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που χαλάει κόσμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P108SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P108AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P108CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P108AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari ST	P108ST	3500	3150

PASSING SHOT

Ένα φοβερό tennis game. Ίσως το καλύτερο που έχετε παίξει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP123SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP123CC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP123AC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP123AD	2550	2300
Δισκέτα για Amiga	GP123CA	2550	2300

GALAXY FORCE

Ένα παιχνίδι για πολύ ψάξιμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP122SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP122CC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP122AC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP122AD	2550	2300

CONTINENTAL CIRCUS

Δοκιμάστε την τύχη σας στις πίστες της Formula 1... και προσέξτε.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP112SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP112AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP112CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP112AD	2550	2300

DOUBLE DRAGON II

Ένα αγωνιώδες martial arts game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP124SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP124CC	1860	1700
Δισκέτα για Amiga	GP124CA	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4" IBM	GP124PC5	3500	3150

SUPER WONDER BOY

Ένα platform game που χαλάει κόσμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP115SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP115AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP115CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP115AD	2550	2300

BAAL

Ένα απ' τα πιο παράξενα games της Psygnossis.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	DP127ST	3400	3100
Δισκέτα για Amiga	DP127CA	3400	3100
Δισκέτα για Commodore	DP127CD	2600	2350
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	DP127PC5	3700	3350
Δισκέτα 3.5" για IBM	DP127PC3	3700	3350
Κασέτα για Commodore	DP127CC	1800	1650

DRAGON SPIRIT

Ένα shoot' em up αλλιώτικο από τ' άλλα.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP104SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP104AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP104CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP104AD	2550	2300
Δισκέτα για Amiga	GP104CA	2550	2300

HARD DRIVIN'

Αν είστε από τους σκληρούς οδηγούς, τότε το game αυτό είναι για σας ό,τι πρέπει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP114SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP114AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP114CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP114AD	2550	2300
Δισκέτα 5 1/4" για IBM	GP114PC5	3500	3150

TUSKER

Ζέστη, άμμος, κάκτοι, κι εσείς. Θα τα καταφέρετε;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP125SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP125AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP125CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP125AD	2550	2300

MYTH

Ταξίδι σ' ένα μυθικό αλλά και επικίνδυνο κόσμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP126SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP126AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP126CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP126AD	2550	2300

POWER DRIFT

Ένα car racing game διαφορετικό από τα συνηθισμένα.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP111SC	1860	1700
Κασέτα για Amstrad	GP111AC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP111CC	1860	1700
Δισκέτα για Amstrad	GP111AD	2550	2300

KICK OFF

Ετοιμαστείτε για ένα απ' τα καλύτερα football games που έχετε δει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP069SC	1800	1600
Κασέτα για Commodore	GP069CC	1800	1600
Κασέτα για Amstrad	GP069AC	1800	1600
Δισκέτα για Amstrad	GP069AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP069ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP069CA	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4" για IBM PC	GP069PC5	3500	3150

ALTERED BEAST

Το μυθικό έπος με την τεράστια επιτυχία στις αίθουσες ηλεκτρονικών ... ένα θαυμάσιο conversion που θα σας συναρπάσει!!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	GP099AD	2550	2300
Κασέτα για Amstrad	GP099AC	1860	1700
Κασέτα για Spectrum	GP099SC	1860	1700
Κασέτα για Commodore	GP099CC	1860	1700



• Τώρα μπορείτε και εσείς
να αποκτήσετε μερικά
απ' τα παιχνίδια των ονείρων σας,
χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές
θα βρίσκετε
μερικά απ' τα καλύτερα computer games,
τα οποία μπορείτε
να παραγγείλετε.

• Πώς?
Απλά συμπληρώστε
το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το
στη διεύθυνση:

Προς Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44
11742 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ

OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P121SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P121AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P121CC	1800	1650
Δισκέτα για Commodore	P121CD	2000	1800
Δισκέτα για Amstrad	P121AD	2400	2150
Δισκέτα για Atari	P121ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P121CA	3500	3150

THE UNTOUCHAB-LES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P118SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P118CC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P118AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P118AD	2400	2150
Δισκέτα για Commodore	P118CD	2000	1800

CABAL

Μετά τα arcade rooms, το πολύ καλό αυτό παιχνίδι και στους υπολογιστές.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P119AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	P119AD	2400	2150

BEACH VOLLEY

Ένα πολύ καλό volley game. Θα σας συναρπάσει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	P106CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari	P106ST	3500	3150

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης: 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

****Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.***

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

Περιοδικό PIXEL
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPECIAL

SUPER WONDERBOY

Του Κ. Βασιλάκη







Βρισκόμαστε κάπου στο 1985, σε κάποιο απομακρυσμένο και όχι πολύ τεχνολογικά προηγμένο χωριό. Οι κάτοικοι του ζούνε μια ήσυχη ζωή, χωρίς ιδιαίτερες συγκινήσεις. Ανάμεσα στους κατοίκους του χωριού είναι ο Tom-Tom, ένα πανέξυπνο αγοράκι (αν και το όνομά του μάλλον το αντίθετο υποδηλώνει), και η φίλη του η Tanya. Ξαφνικά κάποια μέρα, οκτώ απαίσια τέρατα επιδράμουν στην περιοχή, απαγάγουν την Tanya και εξαφανίζονται. Ο Tom-Tom, δίχως να το σκεφτεί πολύ (είναι άλλωστε νέος και παρορμητικός), αρπάζει το δέρμα τίγρεως που χρησιμοποιεί για ένδυμα (σας προειδοποιήσαμε ότι το χωριό δεν ήταν τεχνολογικά προηγμένο) και ξεκινά για να σώσει την Tanya.

Αν νομίζετε ότι κάναμε λάθος, και αντί για review του Super Wonder Boy σας παρουσιάζουμε ένα review του πρώτου Wonder Boy, απατάσθε οικτρά. Γιατί αν ο Tom-Tom δεν είχε ξεκινήσει για την πρώτη του αποστολή, τότε τώρα μάλλον θα βρισκόταν σπίτι του, αναπολώντας ίσως τις λίγες ευτυχισμένες στιγμές που πέρασε με την Tanya. Αλλά αυτός όχι μόνο ξεκίνησε, αλλά λίγο καιρό μετά την αναχώρησή του, και ενώ όλο το χωριό νόμιζε ότι δεν θα τον ξαναδεί, ο Tom-Tom γύρισε ζωντανός, νικητής από τη μάχη με τα οκτώ απαίσια τέρατα, και έχοντας την Tanya στο πλευρό του.

Εδώ θα μπορούσαμε να βάλουμε ένα «και έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα», και να δώσουμε έτσι ένα τέλος. Αλλά η Sega μας στέρησε αυτό το δικαίωμα, βάζοντας δύο χρόνια μετά τον Tom-Tom σε νέες περιπέτειες. Αν βέβαια τα πράγματα έμεναν εκεί, τότε θα μπορούσαμε να αγνοήσουμε εντελώς το γεγονός, δίνοντας απλά μια ευχή στον Tom-Tom, για «καλή τύχη στις νέες τους περιπέτειες». Αλλά λόγω της Activision, δεν έχουμε το δικαίωμα αυτό, γιατί αυτή ανέλαβε να μεταφέρει τις νέες περιπέτειες του Tom-Tom από το coin-op της Sega, στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Έτσι εμείς πρέπει να σας παρουσιάσουμε τις νέες περιπέτειες του Tom-Tom, αλλά ευτυχώς η Activision έκανε το καθήκον μας αυτό ευχάριστο, κάνοντας ένα πάρα πολύ καλό conversion στο coin-op (γι' αυτό βρίσκεται άλλωστε στη στήλη Special Review). Ας ακολουθήσουμε λοιπόν τον Tom-Tom στις νέες του περιπέτειες...

Η ειρήνη βασίλευε και πάλι στο χωριό, και η ζωή είχε ξαναβρεί τον κανονικό της ρυθμό. Αλλά κάποια μέρα έγινε κάτι το απρόσμενο και πολύ τραγικό: Ένας πράσινος δράκος, απ' αυτούς που περιγράφονται στα παραμύθια, έκανε τήν εμφάνισή του στην περιοχή. Τρόμος απλώθηκε παντού. Η κατάσταση έγινε ακόμη χειρότερη, όταν ο δράκος αυτός συμμάχησε με άλλα αποτρόπαια πλάσματα της περιοχής και στρατολόγησε διάφορα άλλα, κάτω από την απειλή να τα κάνει ψητά με τη φλογισμένη ανάσα του. Η ειρήνη του τόπου χάθηκε και μεγάλη δυστυχία έπεσε στο χωριό, αλλά και σε όλη την περιοχή γενικότερα. Οι λίγοι κάτοικοι που σκέφτηκαν να αντιδράσουν, είτε δεν το τόλμησαν, είτε χάθηκαν για πάντα...

Η κατάσταση αυτή δεν μπορούσε να εξακολουθήσει πολύ. Ο Tom-Tom έφερε στο μυαλό του τις μάχες που έδωσε με τα τέρατα στο προηγούμενο Wonder Boy... Σκέφτηκε την παρούσα κατάσταση... Και τελικά πήρε τη μεγάλη απόφαση: Θα ξεκινούσε να πάει να αναζητήσει (και φυσικά να σκοτώσει) τον αποτρόπαιο δράκο. Τι άξιζε στο κάτω κάτω η ζωή, υπό αυτές τις συνθήκες.

Όπως και στο πρώτο Wonder Boy, έτσι και εδώ ο Tom-Tom δεν ξεκινάει με τον καλύτερο δυνατό

REVIEW

εξοπλισμό, για τη μάχη του με το δράκο. Στην πραγματικότητα, το μόνο που παίρνει μαζί του είναι ένα μικρό σπαθί, όχι και πολύ δυνατό, και τα φυσικά του προσόντα. Αν πιστεύετε ότι αυτός ο εξοπλισμός δεν είναι αρκετός για να νικηθεί ένας δράκος, έστω και τρίτης κατηγορίας, έχετε δίκιο. Μη βιάζεστε όμως, γιατί ο Tom-Tom θα φτάσει πάνοπλος στη μάχη με το δράκο, αφού στο δρόμο έχει τη δυνατότητα να μαζέψει διάφορα χρήσιμα αντικείμενα. Αυτά όμως θα τα δούμε παρακάτω.

Η τοποθεσία από την οποία θα ξεκινήσει ο Tom-Tom, είναι μάλλον συμπαθητική, και δεν θα πίστευε κανείς ότι καταδυναστεύεται από ένα δράκο, αν δεν υπήρχε μια πινακίδα που να το έγραφε σαφώς: "Welcome to Monsterland". Δεν υπάρχουν αμφιβολίες για το προς ποιά κατεύθυνση θα πρέπει να πάει ο Tom-Tom, αφού ένα βελάκι σε μια δεύτερη πινακίδα το καθιστά σαφές.

Οι πινακίδες αυτές με τα βελάκια εμφανίζονται για αρκετό διάστημα μέσα στο παιχνίδι, αλλά εξαφανίζονται στα τελευταία στάδια, όπου πρέπει να βρείτε μόνοι σας το δρόμο, με τη μέθοδο του «δοκίμασε και ξαναδοκίμασε».

Καθώς προχωράτε προς τα δεξιά (προς αυτή την κατεύθυνση δείχνει το βελάκι που προαναφέραμε), και αφού περάσετε την πινακίδα που σας καλωσορίζει, θα δείτε να πετάγεται από το έδαφος ένα αντικείμενο. Μαζέψτε το, όταν πέσει, και θα δείτε ένα μήνυμα που σας πληροφορεί ότι γίνατε πλουσιότερος κατά έναν αριθμό χρυσών νομισμάτων. Τα νομίσματα είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού, αφού σας δίνουν τη δυνατότητα να μπαίνετε σε μαγαζιά και να ψωνίζετε ό,τι κρίνετε απαραίτητο πως σας χρειάζεται - αν φυσικά ανήκει στο stock των μαγαζιών.

Αν και είναι λίγο πρόωρο, εδώ θα γίνει μια αναφορά σ' αυτά τα μαγαζιά και στο τι μπορείτε να ψωνίσετε από αυτά. Το πρώτο μαγαζί



SPECIAL REVIEW

που θα βρείτε, είναι ένα μπαρ. Στα μπαρ σερβίρονται κοκταίηλ και μπύρες, και από κάθε μπαρ μπορείτε να αγοράσετε το πολύ δύο ποτά.

Η χρησιμότητα της αγοράς ενός ποτού συνίσταται στο ότι αφ' ενός σας ανανεώνει ελαφρώς την ενέργεια (λιγότερο η μπύρα, αφού είναι και πιο φτηνή, και περισσότερο το κοκταίηλ), και αφ' ετέρου σας δίνει τη δυνατότητα να αποσπάσετε χρήσιμες πληροφορίες από τους ιδιοκτήτες των μπαρ. Για παράδειγμα, στο πρώτο μπαρ θα σας πληροφορήσουν για το τι πρέπει να κάνετε για να πάτε στην επόμενη πίστα, ενώ πιο κάτω μπορείτε να πάρετε πολύ πιο χρήσιμες πληροφορίες, όπως ποιό είναι το αδύνατο σημείο του δράκου (είναι το κεφάλι), ποιές μυστικές δυνάμεις μπορούν να σας βοηθήσουν και άλλα τέτοια. Μακράν των άλλων, το πιο χρήσιμο μπαρ είναι αυτό που βρίσκεται μέσα στην πυραμίδα, και στο οποίο σας πληροφορούν για το πώς θα περάσετε ανώδυνα από τη σφίγγα, έστω και αν η απάντηση χρειάζεται κάποια... αποκωδικοποίηση.

Άλλο ένα χρήσιμο «κατάστημα» είναι το νοσοκομείο, του οποίου η λειτουργία είναι προφανής: Αποκαθιστά τη χαμένη σας ενέργεια. Το προσωπικό του βέβαια δεν ανήκει στο σύλλογο «Ο καλός Σαμαρείτης», αλλά θα χρειαστείτε... φακελάκια για να πετύχετε το σκοπό σας. Η τιμή της θεραπείας αυξάνει, καθώς προχωράτε πιο βαθιά στο παιχνίδι.

Τα υπόλοιπα καταστήματα είναι καθαρά εμπορικά. Τα είδη που εμπορεύονται είναι τα ακόλουθα: Πανοπλίες, μπότες, ασπίδες, κράνη, φτερωτές μπότες, μαγικά όπλα, φάρμακα και gantlets. Οι πανοπλίες έχουν ως στόχο να απαλύνουν τον πόνο του Tom-Tom, όταν οι εχθροί του καταφέρνουν χτυπήματα, κάνοντάς τον να χάνει λιγότερη ενέργεια. Μη νομίσετε όμως ότι πήρατε μια πανοπλία και τελειώσατε. Υπάρχουν πέντε διαφορετικά είδη πανοπλίας, φτιαγμένα



από υλικά που είναι όλο και περισσότερο ανθεκτικά. Και, φυσικά, κοστίζουν όλο και ακριβότερα. Για να αγοράσετε την ακριβότερη πανοπλία, πρέπει πρώτα να αγοράσετε δύο από τις άλλες. Συνολικά, οι πανοπλίες θα σας στοιχίσουν τουλάχιστον 700 χρυσά νομίσματα.

Οι μπότες βοηθάνε τον Tom-Tom να τρέχει γρηγορότερα και να πηδά ψηλότερα. Διατίθενται σε τέσσερις ποιότητες και τέσσερις τιμές, αντίστοιχα. Συνολικά, η αγορά αυτών που είναι φτιαγμένες από «θρυλικό» υλικό, θα σας στοιχίσει τουλάχιστον 500 χρυσά νομίσματα (συμπεριλαμβάνεται η αγορά των φτωχότερων ποιοτικά, αφού χωρίς αυτές, δεν μπορείτε να αγοράσετε τις καλές).

Οι ασπίδες προστατεύουν τον Tom-Tom από αντικείμενα που πετούν εναντίον του οι αντίπαλοί του. Έρχονται σε πέντε ποιότητες, και θα σας κοστίσουν συνολικά κάπου 500 νομίσματα, μέχρι να φτάσετε στην ανώτερη.

Τα κράνη απορροφούν την ωστική δύναμη μιας σύγκρουσης με εχθρικό αντικείμενο, και οι φτερωτές μπότες σας επιτρέπουν να κάνετε μεγάλα άλματα (πολύ χρήσιμο για να φτάνετε απομακρυσμένα αντικείμενα και μαγαζιά). Τα μαγικά όπλα είναι τεσσάρων ειδών: Βόμβες, μπάλες φωτιάς, ανεμοστρόβιλοι και κεραυνοί. Η συμπεριφορά τους, αφού τα εκτοξεύσετε, είναι διαφορετική. Οι βόμβες δίνουν ένα απαλό χτύπημα σε έναν αντίπαλο, οι μπάλες φωτιάς ένα πιο ισχυρό, οι ανεμοστρόβιλοι περιφέρονται για ένα χρονικό διάστημα, δίνοντας χτυπήματα σε όσους κακούς βρουν στο δρόμο τους, και οι κεραυνοί δίνουν από ένα ισχυρό χτύπημα σε όποιον κακό υπάρχει στην οθόνη, ενώ παράλληλα καταστρέφουν οτιδήποτε έχει εκτοξευθεί εναντίον σας. Είναι προφανές ότι η χρησιμότητα των όπλων εξαρτάται από την κατάσταση στην οποία βρίσκεστε. Εξαιρούνται οι βόμβες, που είναι γενικά ελάχιστα χρήσιμες.

Τα φάρμακα ή μάλλον το φάρμακο είναι ένα μπουκαλάκι που ονομάζεται "revival medicine". Αυτό σας τροφοδοτεί με πέντε καρδιές ενέργειας, όταν μηδενιστεί αυτή που έχετε, και χρησιμοποιείται μόνο μια φορά. Κατόπιν πρέπει να αγοράσετε άλλο, ενώ αν μηδενιστεί η ενέργειά σας, όταν δεν έχετε ένα "revival medicine" πρόχειρο, θα αντιμετωπίσετε το "game over".

Τέλος, τα gantlets διπλασιάζουν τη δύναμη του σπαθιού σας, για ένα συγκεκριμένο αριθμό χτυπημάτων.

Για να μπείτε σ' ένα μαγαζί, πρέπει να χτυπήσετε μια πόρτα. Προσοχή όμως, γιατί δεν είναι όλες οι πόρτες καταστήματα. Υπάρχουν οι πόρτες που κρύβουν πίσω τους κακούς, και αυτές που κρύβουν πίσω τους άτομα που μπορούν να σας βοηθήσουν. Δεν πρέπει όμως να διστάζετε να μπαίνετε, γιατί αν θέλετε να ελπίζετε ότι θα τελειώσετε το παιχνίδι, θα χρειαστεί να περάσετε από όλες.

Οι κακοί που βρίσκονται σε δωμάτια πίσω από πόρτες, είτε σας δίνουν ένα κλειδί για να περάσετε στην επόμενη πίστα, ή ένα πιο δυνατό σπαθί, είτε είναι οι φρουροί

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ SPECTRUM

Το ότι το παιχνίδι είναι μονόχρωμο, όπως η πλειοψηφία των παιχνιδιών για το εν λόγω μηχάνημα σήμερα, δεν αποτελεί έκπληξη, αλλά η επιλογή των χρωμάτων θα μπορούσε να είναι πιο πετυχημένη σε μερικά σημεία. Τα γραφικά πάντως είναι όμορφα και το scrolling πολύ ομαλό και αρκετά γρήγορο. Ηχητικά εφέ υπάρχουν σ' όλο το παιχνίδι, και είναι και αυτά σε πολύ καλά επίπεδα. Τέλος, το gameplay είναι τόσο καλό, όσο θα μπορούσε κανείς να περιμένει (ίσως όμως κάποιοι μπορούν να το βρουν κάπως εύκολο).

Πολύ πιστό conversion ενός πολύ καλού coin-op, θα αποτελεί ένα κόσμημα στη συλλογή σας.



SPECIAL REVIEW

της επόμενης πίστας. Σε κάθε περίπτωση, πρέπει να τους αντιμετωπίσετε. Από την άλλη πλευρά, οι καλοί είτε θέτουν σε ενέργεια κάποιο σκαλάκι, που θα σας βοηθήσει να προχωρήσετε, είτε σας δίνουν ένα σημάδι, που θα παρουσιάσετε στον επόμενο, και ούτω καθ' εξής, μέχρι να πάρετε στο τέλος κάποια μεγάλη βοήθεια. Αυτό όμως, θα πρέπει να φτάσετε εκεί, για να δείτε τι είναι.

Προσοχή όμως, γιατί δεν είναι όλες οι πόρτες ορατές με γυμνό μάτι. Κάποιες είναι καλά κρυμμένες στους τοίχους, και δεν φαίνονται καθόλου, αλλά ανοίγουν αν τις χτυπήσετε. Στην αρχή, οι πόρτες αυτές είναι λίγες, και ειδοποιείστε από το παιχνίδι με ένα μήνυμα για την παρουσία τους. Όσο όμως προχωράτε, οι πόρτες αυτές γίνονται συνεχώς περισσότερες, και δεν παίρνετε καμία ειδοποίηση. Έτσι, είναι καλή πρακτική να δοκιμάζετε να χτυπάτε όπου μπορείτε.

Άλλο ένα πράγμα που δεν φαίνεται πάντα, είναι οι τοποθεσίες στις οποίες βρίσκονται κρυμμένα χρυσά νομίσματα. Μερικές φορές, είναι αρκετό να περπατήσετε πάνω από ένα σημείο για να τα ανακαλύψετε. Άλλες φορές όμως, θα χρειαστεί να πάτε στο σημείο αυτό και να κάνετε ένα άλμα, για να αποκαλυφθούν. Ένα πρώτο τέτοιο παράδειγμα είναι το δένδρο στην αριστερή πλευρά της οθόνης που ξεκινάτε. Είναι ζωτικό να μάθετε πού θα βρείτε κρυμμένα χρυσά νομίσματα, αφού αν περιμένετε να τα μαζέψετε όλα από τους κακούς που πέφτουν νεκροί, τότε σύντομα θα μείνετε ταπί. Σημαντική πηγή χρυσών νομισμάτων, τέλος, είναι κάποιοι κακοί που κρατάνε κλειδιά, και τους οποίους μπορείτε να αντιμετωπίσετε δύο φορές, χρησιμοποιώντας διάφορα τρυκ. Ένας τέτοιος είναι το Kraken, ο φρουρός της τρίτης πίστας: Σκοτώστε τον την πρώτη φορά και μαζέψτε τα νομίσματα που θα αφήσει, προσέχοντας όμως να μην πέσετε στο νερό που βρίσκετε πριν την πόρτα του, ενόσω πηγαίνετε προς τα εκεί. Κατόπιν, γυρίστε πίσω, κάντε μια βουτιά στη λιμνούλα αυτή, σκοτώστε τους κακούς που υπάρχουν εκεί, και όταν φτάσετε στο δεξί άκρο του βυθού, θα βρεθείτε και πάλι λίγο πριν από την είσοδο του Kraken. Τώρα ξαναμπείτε μέσα, σκοτώστε το και μαζέψτε τα χρυσά νομίσματα που θα πέσουν από το νεκρό σώμα του.

Εδώ δεν μπορούμε να μην κάνουμε κάποια αναφορά στους κακούς που θα συναντήσετε. Το Super Wonderboy είναι ένα από τα παιχνίδια με το μεγαλύτερο πλήθος διαφορετικών κακών. Αυτοί αρχίζουν από άκακα στατικά φίδια, που είναι σαν να φωνάζουν «σκότωσέ με». Αργότερα θα βρείτε πολύ αγριότερα πλάσματα, όπως πιθηκάκια που σας πετάνε πέτρες ή παγάκια. Προς το τέλος, θα συναντήσετε στο δρόμο σας, στη θέση κοινών κακών, κάποιους από τους φύλακες-κακούς, ή αυτούς που σας έδωσαν σπαθιά. Προφανώς θα θέλουν το αίμα τους πίσω.

Τέλος, κάθε πίστα πρέπει να συμπληρωθεί σε ένα ορισμένο χρονικό διάστημα. Ο χρόνος φαίνεται σαν ένα κεράκι που λιώνει, και αν καεί εντελώς, χάνετε μια καρδιά ενέργειας. Ανανεώνεται όμως, κάθε φορά που παίρνετε μια κλεψύδρα, θεραπεύεστε από ένα νοσοκομείο ή μπαίνετε σε δωμάτιο που κρύβει κάποιον κακό.

Το coin-op ήταν ένα από τα αγαπημένα μου, και είχα αρκετή αγωνία να δω ποιό θα ήταν το αποτέλεσμα του conversion που γινόταν από την Activision. Ευτυχώς οι ελπίδες μου δεν διαψεύστηκαν, και το αποτέλεσμα είναι πράγματι πολύ καλό. Τα γραφικά έχουν μεταφερθεί πάρα πολύ καλά από το coin-op, διατηρούν τη λεπτομέρειά τους (τηρουμένων των αναλογιών φυσικά) και επίσης διατηρούν τη χαριτωμένη αίσθηση που είχαν και στο coin-op. Το animation είναι πάρα πολύ ομαλό και το scrolling αρκετά γρήγορο, προς όλες τις κατευθύνσεις. Το σύστημα μετατροπής των κακών σε δωράκια, όταν αυτοί πέφτουν νεκροί από τα χτυπήματά σας, δουλεύει το ίδιο καλά με το coin-op. Επίσης, διατηρήθηκαν στο ακέραιο τα στοιχεία στρατηγικής που είχε το coin-op (και κυρίως τι να αγοράσετε και πότε), καθώς και τα adventure στοιχεία του, που είναι το ψάξιμο για τις κρυμμένες πόρτες και τα κρυμμένα νομίσματα. Πάνω απ' όλα όμως, το παιχνίδι είναι ένα εξαιρετικό arcade, και μάλιστα πολύ ευκολόπαιχτο. Η δυσκολία του είναι ακριβώς στα επίπεδα που χρειάζεται. Είναι ίσως ένα από τα λίγα παιχνίδια που μπορείτε να τελειώσετε χωρίς να χρησιμοποιήσετε αθέμιτα μέσα. Αυτό όμως δεν θα συμβεί σίγουρα την πρώτη μέρα που θα ασχοληθείτε μαζί του, αλλά μετά από πάρα πολλή εξάσκηση -όπως ακριβώς και στο coin-op. Εδώ θα πρέπει να σημειώσω ότι υπάρχουν κάποιες διαφορές στο χάρτη του παιχνιδιού, σε σχέση με αυτόν του coin-op, αλλά δεν μπορώ να πω ότι αυτό αποτελεί μειονέκτημα.

Η Activision είναι άξια συγχαρητηρίων για το υπέροχο conversion που έκανε στο Super Wonderboy (ή Wonder Boy and the Monsterland, όπως είναι ο πλήρης του τίτλος). Σίγουρα δεν είχε εύκολη δουλειά, αλλά μας έχει συνηθίσει στις ευχάριστες εκπλήξεις. Ελπίζουμε να ακολουθήσει ανάλογη συνέχεια με το Wonder Boy III, που κυκλοφορεί στα coin-ops εδώ και αρκετό καιρό...

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ COMMODORE

Αρκετά χρώματα έχουν χρησιμοποιηθεί στην έκδοση αυτή, αλλά αυτό επηρεάζει αρνητικά τη λεπτομέρεια των γραφικών - ευτυχώς όμως όχι σε μεγάλο βαθμό. Η χαριτωμένη μουσική του coin-op υπάρχει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως υπάρχει και η δυνατότητα να παίρνετε 68 (ή 67 ή 69) χρυσά, από τα κρυμμένα νομίσματα. Το multiload είναι ελαφρώς ενοχλητικό, αλλά το continue option σας απαλλάσσει από το να γυρνάτε συνεχώς στην αρχή του παιχνιδιού, ενώ στην disk version, το πρόβλημα δεν είναι καθόλου έντονο. Τέλος, είναι ελαφρώς πιο δύσκολο, αλλά παραμένει εξαιρετικά playable, και θα πρέπει να υπάρχει στη συλλογή σας.



Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ 16-BITS

Μια και οι εκδόσεις για Atari ST και Amiga δεν διαφέρουν και πολύ, θεωρήθηκε σκόπιμο να αναφερθούμε και στις δύο στο ίδιο κείμενο.

Τα γραφικά είναι φυσικά τα καλύτερα από όλες τις εκδόσεις, με περισσότερα χρώματα και περισσότερη λεπτομέρεια. Το ίδιο ισχύει και για τα sprites, ενώ υπάρχουν όλοι οι ήχοι του coin-op, με ελαφρά υπεροχή της Amiga στον τομέα αυτό. Όλα τα κόλπα του coin-op είναι εφαρμόσιμα, και ο χάρτης είναι ο πιο πιστός από όλους.

Δεν θα πρέπει να υπάρχει κάτοχος 16-bits μηχανήματος, χωρίς το Super Wonderboy στη συλλογή του (εκτός βέβαια αν παίζει μόνο adventures).



TOP software

ΑΓΓΛΙΚΑ ΜΕ COMPUTER ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ Κ



BEGINNERS

STADARD

CERTIFICATES

σωστα αγγλικα

AMIGA ΣΕ 14 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 80.000 δρχ.

Φανταστικό:
Μετά από κάθε άσκηση ακούτε από την AMIGA και την σωστή προφορά ΟΛΗΣ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ.

ΑΓΓΛΙ
ΣΑΝ
ΑΓΓΛΟ
ΤΩΡΑ
ΝΑΙ!
ΜΕ
COMPU



TOP software

STADARD

- A 1. The Indefinite article
- A 2. Plural
- A 3. Personal Pronouns
- A 4. The Auxiliary Verb to Be (R.T.)
- A 5. The Auxiliary Verb to have (R.T.)
- A 6. The Auxiliary Verb to Be (RA.T.)
- A 7. The Auxiliary Verb to have (RA.T.)
- A 8. This - there is - there are
- A 9. Possessive
- A10. Simple Present Tense
- A11. Much, many, a lot of, plenty of little, a little ....
- A12. Present Continuous Tense
- A13. Simple Past Tense
- A14. Simple Past (Inter)
- A15. Interrogative Pronouns
- A16. Simple Future Tense
- A17. Numbers - Dates - Time
- A18. Comparisons
- A19. Defective Verbs
- A20. Present, Perfect Tense
- A21. Prepositions - of Time - of place
- A22. Irregular Verbs
- A23. Revision
- A24. Revision

- B 1. Verb Tenses
- B 2. Past Continuous Tense
- B 3. Future Continuous Tense
- B 4. Present Perfect Tense
- B 5. Reflexive and Emphasizing Pronouns
- B 6. Word Order
- B 7. Interrogatives
- B 8. Other Interrogative Words
- B 9. Past Perfect Tense
- B10. Causative Form
- B11. The verb to have
- B12. Say and Tell
- B13. Relative Pronouns
- B14. Comparisons
- B15. Short Answers
- B16. Question Tags
- B17. Future Perfect
- B18. Words With Prepositions
- B19. Revision
- B20. Passive Voice
- B21. Irregular Verbs
- B22. Revision - Revision No 1
- B23. Revision No 2
- B24. Revision No 3

Θα τα βρήτε στα COM

Υπάρχουν
σε κάθε πρόγραμμα
20 ΑΣΚΗΣΕΙΣ Μ. (
20 » USE O
10 » CONVE
1 » STORY
ΑΝΤΙΘΕΤΑ ή ΣΥΝ

Σύνολο ασκήσεων 8.500. Σύν
Λεξιλόγιο 15.000 χιλιάδες ΛΕ

TOP software

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ:

TOP SOFTWARE HOUSE GEORGOUSSIS S

ΑΙ ΠΡΩΗΝ ΜΑΘΗΤΕΣ (από 7-77 χρόνων !!!)



ΚΑ

ΟΣ;

Α...

!!

ΤΕR





PC COMPATIBLE

ΣΕ 14 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 60.000 δρχ.

PUTER SHOPS με αυτό το ΣΗΜΑ

HOICE

ENGLISH

RSION

(που λείπουν λέξεις)

NYMA

- C 1. Verb Tenses
- C 2. Imperative
- C 3. It Takes
- C 4. Do and Make
- C 5. Verbs With two objects
- C 6. Too and Enough
- C 7. Had better/would rather
- C 8. Passive Voice
- C 9. Passive Voice
- C10. Nouns
- C11. Adjectives
- C12. Adverds
- C13. Adverbs of Frequency
- C14. Types of Comparison
- C15. Prepositions
- C16. Conditional Sentences
- C17. Words with Prepositions
- C18. Reported Speech
- C19. Miscellaneous Test
- C20. Irregular Verbs
- C21. Revision No 2
- C22. Revision No 2
- C23. Revision No 3
- C24. Revision No 4

- D 1. Defective Verbs. Can, May
- D 2. Must, Have to
- D 3. Should and Ought to. Need/Used
- D 4. Special Verbs (Revision)
- D 5. Emphatic Forms
- D 6. Still, Anymore, Either. Neither, Both, And
- D 7. Conjunctions (Revision)
- D 8. Prepositions (Idiomatic Uses)
- D 9. Prepositions with Verbs
- D10. Note on Conditionals
- D11. I wish
- D12. Reported Speech
- D13. Relatives
- D14. Words with Prepositions
- D15. Infinitives and Gerunds
- D16. Infinitives and Gerunds (Revision)
- D17. Participles
- D18. Confused Words
- D19. Phrasal Verbs
- D20. Conversational Grammar Test
- D21. Irregular Verbs
- D22. Synonyms
- D23. Revision No 1
- D24. Revision No 2

ολο λέξεων 120.000 χιλιάδες.

ΞΕΙΣ

Διανομή PIM EXPRESS

ORADON 2 KYPSELI ATHINA TEL (01) 8842091



TOP ★ GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

* SPECTRUM *

1	(1)	●	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(2)	●	**POWERPLAY** (ARCANA)
3	(3)	●	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4	(6)	↑	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
5	(4)	↓	**PACMANIA** (GRAND SLAM)
6	(5)	↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
7	(-)	*	**BATMAN** (OCEAN)
8	(7)	↓	**LICENCE TO KILL** (DOMARK)
9	(9)	●	**MATCH DAY II** (OCEAN)
10	(10)	●	**LAST NINJA II** (SYSTEM 3)

* AMSTRAD *

1	(1)	●	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(2)	●	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
3	(3)	●	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
4	(5)	↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
5	(8)	↑	**MATA HARI** (LORICIELS)
6	(4)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
7	(-)	*	**BATMAN** (OCEAN)
8	(7)	↓	**SILKWORM** (VIRGIN - MASTERTRONIC)
9	(6)	↓	**SKWEEK** (LORICIELS)
10	(9)	↓	**MATCH DAY** (OCEAN)

(●): Σταθερό (↑): Άνοδος
(↓): Πτώση (★): Νέο
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.
● Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

*** TOP 20 ***

1	(1)	●	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(3)	↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3	(2)	↓	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
4	(4)	●	**DRAGON NINJA** (IMAGINE)
5	(5)	●	**KICK OFF** (ANCO)
6	(10)	↑	**PACMANIA** (GRANDSLAM)
7	(9)	↑	**BASKET MASTER** (DINAMIC - IMAGINE)
8	(13)	↑	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
9	(6)	↓	**SKWEEK** (LORICIELS)
10	(15)	↑	**MATA HARI** (LORICIELS)
11	(7)	↓	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
12	(12)	●	**SILKWORM** (VIRGIN/MASTERTRONIC)
13	(-)	*	**BATMAN** (OCEAN)
14	(-)	*	**POWERPLAY** (ARKANA)
15	(14)	↓	**LICENCE TO KILL** (DOMARK)
16	(16)	●	**THE NEW ZEALAND STORY** (OCEAN)
17	(-)	*	**KARNOV** (ELECTRIC DREAMS)
18	(4)	↓	**CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
19	(-)	*	**TEST DRIVE II** (ACCOLADE)
20	(18)	↓	**TOTAL ECLIPSE** (INCENTIVE)



* COMMODORE *

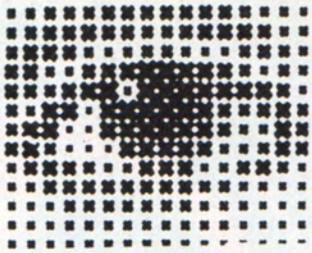
1	(2)	↑	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
2	(1)	↓	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(4)	↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4	(6)	↑	**MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)
5	(3)	↓	**RENEGADE III** (OCEAN - IMAGINE)
6	(7)	↑	**THE NEW ZEALAND STORY** (OCEAN)
7	(-)	*	**BATMAN** (OCEAN)
8	(9)	↑	**TEST DRIVE** (ACCOLADE)
9	(10)	↑	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
10	(8)	↓	**LICENCE TO KILL** (DOMARK)

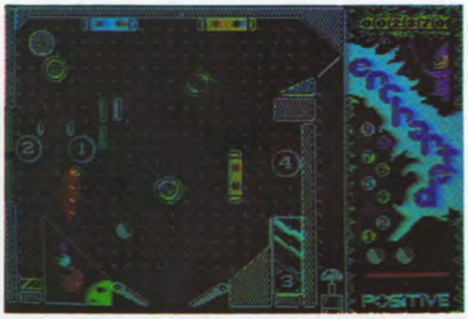
* ATARI ST/ AMIGA *

1	(1)	●	**KICK OFF** (ANCO)
2	(3)	↑	**HOSTAGES** (INFOGRAMES)
3	(4)	↑	**SILKWORM** (VIRGIN - MASTERTRONIC)
4	(5)	↑	**ROBOCOP** (OCEAN)
5	(2)	↓	**SKWEEK** (LORICIELS)
6	(8)	↑	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7	(-)	*	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
8	(-)	*	**BATMAN** (OCEAN)
9	(7)	↓	**CAPTAIN BLOOD** (INFOGRAMES)
10	(-)	*	**TEST DRIVE II** (ACCOLADE)

Κάτι μου λέει πως το 1990 θα είναι η χρονιά των film conversion games. Για δείτε: Robocop, Batman και Licence to Kill, είναι συνέχεια στα charts. Σε λίγο περιμένουμε και τον Indiana Jones!!! Καλή χρονιά.


TM
Ανακαλύψτε τα
PIXELOOπμα
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3601761
BATMAN
BATMAN
BATMAN
ocean
TM & © 1964 DC Comics Inc.

ΜΕ ΜΙΑ  ΜΑΤΙΑ



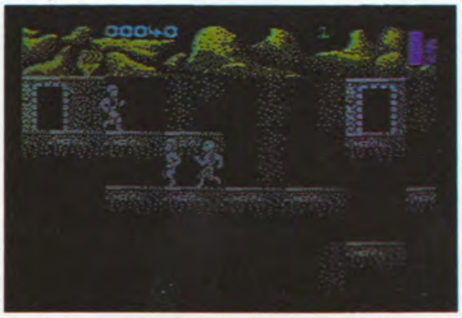
ENCHANTED

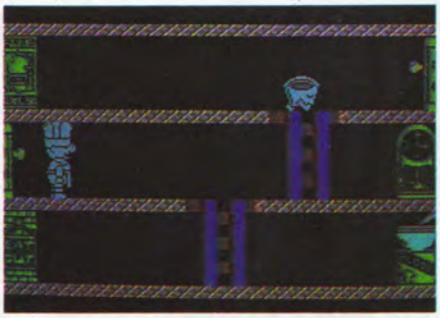
Μετά το Time Scanner, έπρεπε να κυκλοφορήσει και άλλο ένα flipper game, και αυτό ήταν το Enchanted. Το Enchanted όμως δεν διαθέτει ούτε καλά γραφικά, ούτε καλό ήχο, ούτε καλό gameplay. Συνεπώς, βγάλτε του αμέσως ένα "TILT".

Γραφικά ____ 4.2
Ήχος ____ 4.5
Ευκολία Χειρισμού ____ 3.8
Γενικά ____ 3.9

PIZZA BAR

Περάστε από πίστα σε πίστα, μαζέψτε τα υλικά που χρειάζεται μια αξιοπρεπής πίτσα, φέρτε τα στο μηχάνημα και σερβίρετε τους πελάτες. Όλα αυτά, μέσα σε πρωτόγονα γραφικά, μέτριο ήχο, και ενώ το gameplay είναι αρκετά κακό. Οι πελάτες μάλλον θα περιμένουν πολύ...





NINJA COMMANDO

Οδηγήστε τον ανθρωπάκο σας, από αριστερά προς τα δεξιά, και σκοτώστε ή αποφύγετε τους κακούς, προσέχοντας να μην πέσετε στα χάσματα και φροντίζοντας να μη σας τελειώσει ο χρόνος. Φυσικά το έχουμε ξαναδεί. Και μάλιστα σε καλύτερη έκδοση, αν και αυτό δεν είναι κακό.

Γραφικά ____ 6.3
Ήχος ____ 5.5
Ευκολία Χειρισμού ____ 6.1
Γενικά ____ 5.8



STARLIFE

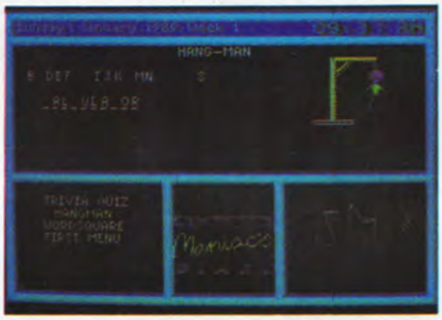
Να λοιπόν και ένα adventure, από αυτή τη στήλη. Κινείτε το χαρακτήρα σας μέσα σ' ένα χωριό, καθώς και σε άλλες περιοχές, για να φτάσετε στη λύση του μυστηρίου.

Δεν είναι άσχημο, αλλά μην τολμήσετε να το συγκρίνετε με τα καλά, γνωστά, adventures...

Γραφικά ____ 6.0
Ήχος ____ 5.7
Ευκολία Χειρισμού ____ 6.7
Γενικά ____ 6.4

COMPUTER MANIAC'S DIARY

Όπως φαίνεται και στον τίτλο του, είναι ένα πρόγραμμα που φιλοδοξεί να γίνει το προσωπικό σας ημερολόγιο. Σας δίνεί, επίσης, την ευκαιρία να παίξετε κρεμάλα και άλλα τέτοια παιχνιδάκια, ή να δείτε τους βιορυθμούς σας. Αξίζει μια ματιά, μόνο και.μόνο για την πρωτοτυπία του.



Γραφικά ____ 6.2
Ήχος ____ 4.3
Ευκολία Χειρισμού ____ 7.5
Γενικά ____ 6.9



A WHOLE NEW BALL GAME

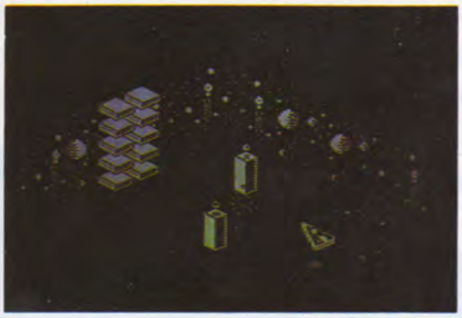
Τοποθετήστε (ή αφαιρέστε) καθρέφτες στην πορεία της μπάλας, ώστε να την κάνετε να καταστρέψει όλα τα κίτρινα τετράγωνα. Το gameplay θυμίζει ελαφρώς το Deflector και είναι αρκετά καλό. Όπως σε όλα τα παιχνίδια του Pete Cooke, έτσι και εδώ, υπάρχει ένα προγραμματάκι - έκπληξη, που σχεδιάζει ένα δένδρο με fractals.

Γραφικά ____ 7.2
Ήχος ____ 6.8
Ευκολία Χειρισμού ____ 8.3
Γενικά ____ 7.9

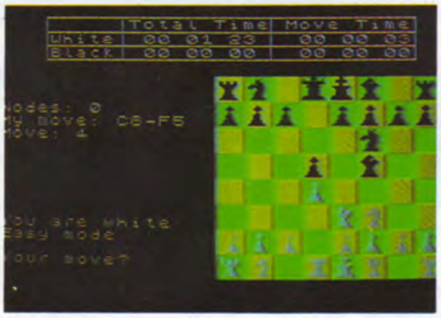
ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

DETONATOR

Ποιός μπορεί να είχε την ιδέα να κυκλοφορήσει το 1989 ένα 3D - arcade adventure, το ποίο δεν μπορεί καν να πλησιάσει αυτά που κυκλοφορούσαν το 1989; Όποιος και αν την είχε πάντως, η ιδέα του ήταν 100% αποτυχημένη. Σίγουρα, η συλλογή σας θα περιλαμβάνει ένα πολύ καλύτερο του είδους.



Γραφικά ______ 4.8
Ήχος ______ 4.1
Ευκολία Χειρισμού ______ 4.3
Γενικά ______ 4.3



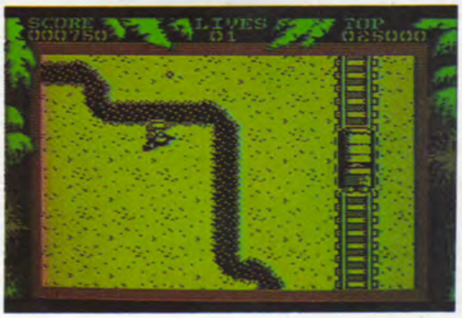
CLOCK CHESS

Αν το σκάκι είναι το αγαπημένο σας χόμπυ, τότε μπορείτε να προσθέσετε ένα ακόμη πρόγραμμα του είδους, στη συλλογή σας. Ένα αρκετά έξυπνο πρόγραμμα σκακιού, αν και δεν έχει και πολλά καινούργια πράγματα να προσφέρει...

Γραφικά ______ 6.8
Κανονισμοί ______ 8.0
Ευκολία Χειρισμού ______ 7.7
Γενικά ______ 7.6

S.A.S. COMBAT SIMULATOR

Άλλο ένα "simulator" από τους Code Masters. Αν πείτε ότι πρόκειται για ένα 4-way scrolling Commando, με χειρότερα γραφικά και χειρότερο gameplay, δεν θα είστε και πολύ μακριά. Υπάρχουν κάποια power-ups και ένα right-to-left scrolling subgame, που είναι χειρότερο από το κανονικό παιχνίδι.

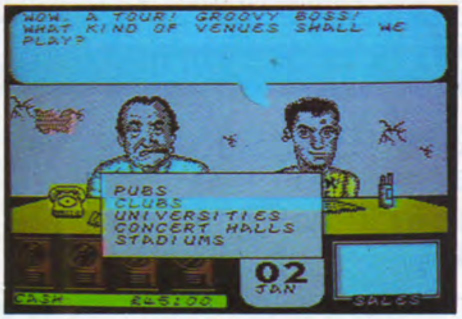


Γραφικά ______ 6.0
Ήχος ______ 6.2
Ευκολία Χειρισμού ______ 5.3
Γενικά ______ 5.7

ROCK STAR ATE MY HAMSTER

Η τραγική ιστορία ενός ανθρώπου, που φιλοδοξεί να γίνει επιτυχημένος παραγωγός στη μουσική σκηνή. Διαλέξτε τους αστέρες σας, κάντε πρόβες, περιοδείες, διαφήμιση και άλλα.

Αρκετά πρωτότυπο και ενδιαφέρον, θα μπορούσε όμως να μη γίνεται τόσο αισχρό, σε αρκετές περιπτώσεις...



Γραφικά ______ 7.0
Ήχος ______ 6.5
Ευκολία Χειρισμού ______ 7.5
Γενικά ______ 7.3



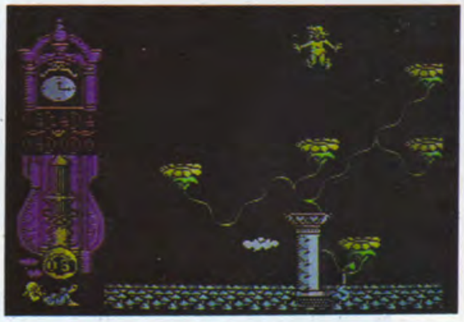
INTO AFRICA

Αν ποτέ χαθείτε με την παρέα σας, στις στέππες και τις ερήμους της Αφρικής, το Into Africa είναι ένα δείγμα του τι σας περιμένει: Έρημα τοπία, ελάχιστη δράση και, γενικά, τίποτε που να κρατήσει το ενδιαφέρον σας.

Γραφικά ______ 5.2
Ήχος ______ 4.3
Ευκολία Χειρισμού ______ 4.5
Γενικά ______ 4.4

GONZALEZ

Ελέγχετε ένα ανθρωπάκι, που έχει την ικανότητα να πετάει (ή τουλάχιστον να κάνει μεγάλα άλματα), και σκοπός σας είναι να φτάσετε όσο πιο δεξιά μπορείτε. Αρκετά χαριτωμένο και διασκεδαστικό, αξίζει να του ρίξετε μια ματιά, τουλάχιστον...



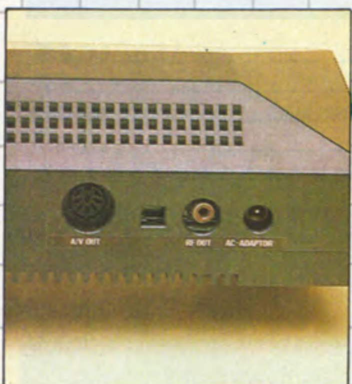
Γραφικά ______ 6.7
Ήχος ______ 5.4
Ευκολία Χειρισμού ______ 7.8
Γενικά ______ 7.1

SEGA®

Τώρα και στην



Συνεχής σύνδεση με κοινή τηλεόραση, χωρίς να αποσυνδέεται η κεραία



Υποδοχή για σύνδεση με έγχρωμο ή ασπρόμαυρο monitor





Υποδοχή για standard cartridges

Η Sega Master System εχει:

* 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη
* 256 έγχρωμα sprites!
* 3 κανάλια ήχου + 1 κανάλι για ηχητικά εφέ
* Δυνατότητα για μελλοντικές επεκτάσεις και σύνδεση πολλών παικτών ταυτόχρονα για multiplayer παιχνίδια
* Πλούσια συλλογή περιφερειακών, όπως light gun, 3D glasses, διακόπτη γρήγορου fire κ.λπ.

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

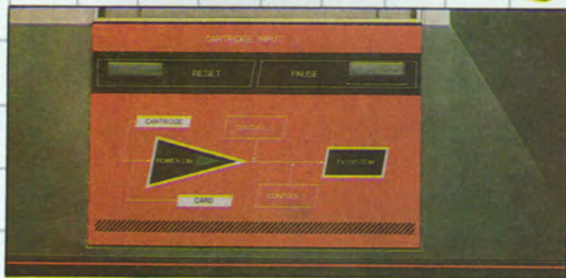
ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 9217.428, FAX. 9216.847

Master System™

Ελλάδα!

ΑΠΟ ΤΗΝ ThirdWave

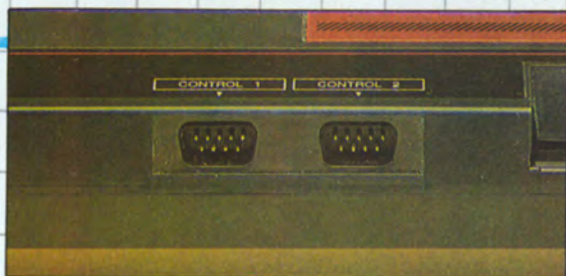


Ενσωματωμένος πίνακας λειτουργιών, με ενδεικτικά LED λειτουργίας και ξεχωριστά πλήκτρα για PAUSE και RESET





Δεύτερη υποδοχή για κάρτες παιχνιδιών (ROM cards) νέας τεχνολογίας



Δύο υποδοχές για όλη τη σειρά χειριστηρίων και περιφερειακών της SEGA

Μερικά από τα εκατοντάδες παιχνίδια της Sega:

- Altered Beast
- Wonder Boy
- Shinobi
- R-Type
- Out Run
- Double Dragon
- Rambo III
- Space Harrier

ΜΑΖΙ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΔΩΡΟ ΤΟ HANG-ON!!

ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ:

- OMNI SHOP, *Σουλτάνη 17, Αθήνα*
- COMPUTER MARKET, *Μπόταση 7, Αθήνα*
- COMPUTER TIME, *Αγ. Θεράποντος 8, Ζωγράφου*
- DELTA COMPUTERS, *Ικονίου 10-14, Πατήσια*
- DATA SHOP, *Πλάτωνος 8, Χαλάνδρι*
- ΚΕΦΑΛΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ, *Χατζησταύρου 2, Ξάνθη*

ADVENTURE

Αγαπητοί φίλοι των περιπετειών, καλή σας χρονιά. Ευχόμαστε σ' όλους εσάς ό,τι ποθείτε, και για το κοινό μας χόμπυ, τα adventures, μια πραγματικά δημιουργική χρονιά. Ας ελπίσουμε σε πολλά και καλά adventures, ειδικά αυτή τη χρονιά που, απ' ό,τι δείχνουν οι μέχρι τώρα εξελίξεις, θα είναι καθοριστική για το μέλλον των adventures. Για το καλωσόρισμα τής καινούργιας χρονιάς, διαλέξαμε την τελευταία δημιουργία της Mindscape. Όσοι ενθουσιαστήκατε με το Deja-vu I, δεν μπορεί παρά να απολαύστε τη συνέχειά του, το Deja-vu II. Και αυτό γιατί είναι πιο ατμοσφαιρικό και ταυτόχρονα έχει μερικούς πολύ έξυπνους, αλλά και πρωτότυπους γρίφους.

του Αντρέα Τσουρινάκη

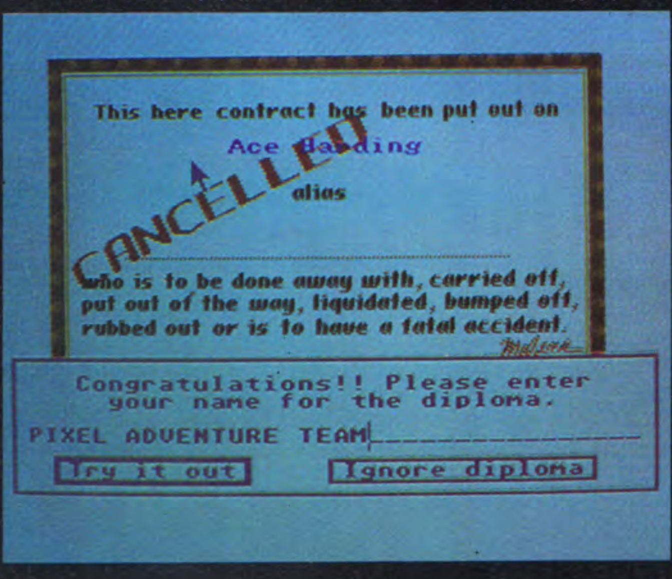
Ξεκινάμε με τα νέα από το χώρο της παραγωγής: Τα πράγματα με την Level 9 είναι τελικά πολύ μπερδεμένα. Άλλοι λένε ότι σταματάει τελείως τα adventures και θα βγάζει πια μόνο arcades. Άλλοι λένε ότι θα βγάζει και arcade-adventures, παραπλήσια με αυτά της Sierra. Άλλες πληροφορίες λένε ότι θα εξαρτηθεί από τις πωλήσεις του **Scapeghost** αν θα βγάλουν και νέο text-graphic adventure. Πάντως, μια από τις 100 πρώτες κόπιες που κατόρθωσα να πάρω, η οποία έχει τις υπογραφές των Austins, περιέχει και μία αφίσα που - μάλλον - υπόσχεται και μια τρίτη συνέχεια του Gnome Ranger. Το μέλλον θα δείξει τι ακριβώς θα γίνει. Προς το παρόν, το σίγουρο είναι ότι αναμένεται να κυκλοφορήσει ένα role - playing adventure, όπως έχει υποσχεθεί.

Η Lucasfilm κυκλοφόρησε το **Manic Mansion** για τον Atari ST, την Amiga και τα IBM συμβατά. Έχει νέα γραφικά σε σχέση μ' αυτά που υπήρχαν στην έκδοση για τον Commodore 64, παραπλήσια με αυτά του Indiana Jones. Μην το χάσετε.

Αυτές τις μέρες, αναμένεται και η κυκλοφορία του **The Final Battle,** της συνέχειας του The Legend of the Sword, μάλλον από την Imageworks. Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά, αλλά δεν είναι σίγουρο αν θα είναι adventure ή ένα ιδιόμορφο arcade - adventure.

Να δούμε όμως και τα νέα από την Sierra. Η εταιρία ήδη κυκλοφόρησε τα **Hero's Quest,** όπου για πρώτη φορά δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να αλλάζει ρόλους ανάμεσα στον Larry και την Passionate Patti (πιστεύω να τη θυμάστε από το τέλος του Larry II), και το **Colonel's Bequest,** όπου σαν Laura Bow, σπουδάστρια και ερασιτέχνης ντετέκτιβ, την άνοιξη του 1926, πας να περάσεις μια βραδιά στην έπαυλη της οικογένειας της συγκατοίκου σου Lillian. Εκεί θα βρεθείς αντιμέτωπη με μια σειρά φόνων. Θα καταφέρεις να μην είσαι εσύ το επόμενο θύμα του δολοφόνου; Σημειώστε ότι ήδη έχει κυκλοφορήσει το **Manhunter II: San Francisco,** ενώ για το πρώτο τέταρτο του '90, αναμένονται τα **Codename: Iceman** και το **Conquests of Camelot.**

Η Greek Software ήδη έφερε στη χώρα μας τα: Hero's Quest, Manhunter II: San Francisco, Leisure Suit Larry II και το Colonel's Bequest για τα IBM συμβατά. Όσοι έχετε συμβατό, μην τα χάσετε, είναι όλα τους εκπληκτικά. Για την Amiga, η Greek Software έχει φέρει τα Manhunter I: New York, Police Quest I, Larry I, Space Quest II, Space Quest III και το Larry II. Αυτές τις μέρες αναμένονται και τα Police Quest II, King's Quest IV και το Manhunter II: San Francisco. Είναι γνωστό ότι η Sierra κυκλοφο-





"DEJA - VU II"

Lost in Las Vegas!!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Icon Simulation/Mindscape
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Atari ST , Amiga
Apple Macintosh
ΤΥΠΟΣ: Icon-driven graphic adventure

ρεί τα adventures της για Amiga, με καθυστέρηση περίπου ενός χρόνου απ' ό,τι στον IBM και στον Atari. Και για τον Atari ST; Απλά η Greek Software δεν έχει φέρει μέχρι τώρα τίποτα. Λέει όμως ότι θα φέρει για τον ST τις καινούργιες παραγωγές της Sierra. Να δούμε. Εμείς δεν έχουμε παρά να περιμένουμε. Σημειώσε τέλος ότι η Greek Software έχει φέρει και τα hints books της Sierra για τα Manhunter I, Police Quest II, Space Quest III, King's Quest II, III και IV, και το Larry II. Όσοι θέλετε να τα αποκτήσετε, δεν έχετε παρά να επικοινωνήσετε με την εταιρία.

Τέλος, άλλη μια σημαντική είδηση, που αφορά την κυκλοφορία πρωτότυπων adventures στη χώρα μας: Η Delta Computers πήρε τα δικαιώματα της Psygnosis και ήδη έφερε το Chrono Quest, που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Να περιμένουμε λοιπόν και το Chrono Quest II; Καιρός όμως να δούμε αναλυτικά το Deja-vu II.

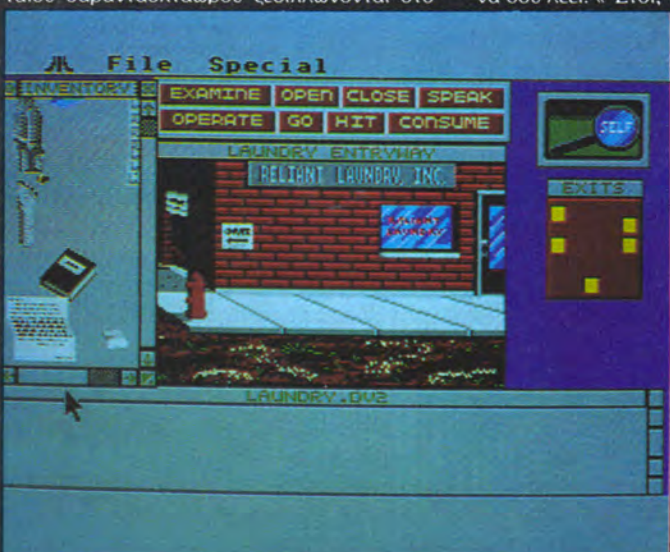
Σενάριο

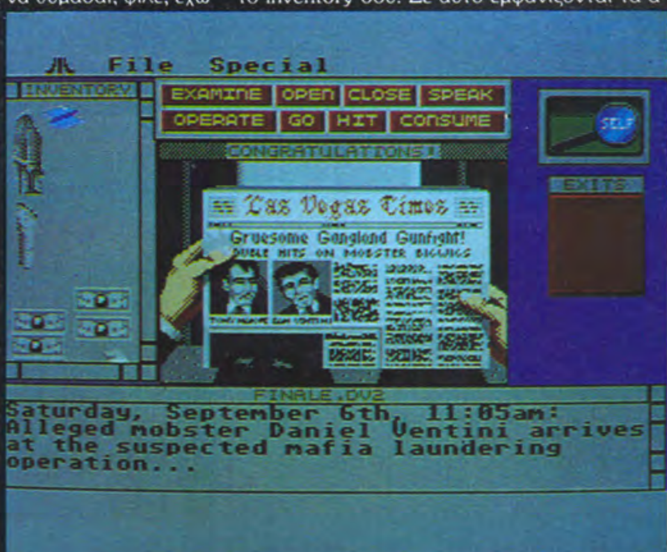
Ξυπνάς από μια αναισθησία, που δίνει την αίσθηση ενός χρόνιου πονοκεφάλου από μεθύσι, μετά από μια έξαλλη εβδομάδα στο Las Vegas. Νιώθεις ζαλισμένος από ένα γερό χτύπημα στο πίσω μέρος του κεφαλιού σου. Καθώς συνέρχεσαι από τη ζαλάδα, ανασαίνεις με φανερή ανακούφιση, καθώς αρχίζεις να βρίσκεις τον εαυτό σου. Σιγά - σιγά, τα γεγονότα του τελευταίου σαρανταοκτάωρου ξεδιπλώνονται στο μυαλό σου: Θυμάσαι που δύο τύποι σε απήγαγαν από το Σικάγο, και σε οδήγησαν στο αφεντικό τους, τον Tony Malone, τον περιβόητο αρχιγκάνγκστερ του Las Vegas. Σύμφωνα με τα λεγόμενα της πιάτσας, υπήρχαν διασυνδέσεις μεταξύ του Malone και του Joey Siegel, του κακοποιού του οποίου τη δολοφονία είχες πριν λίγο καιρό διαλευκάνει. Όπως ανακάλυψες χτες βράδυ, ο Siegel έκανε «δουλειές» στο Σικάγο, σαν ο άνθρωπος του Malone. Ο ξαφνικός θάνατος του Siegel συνοδεύτηκε με ένα έλλειμμα 112.000 δολαρίων στα χρήματα του Malone. Και επειδή εσύ είσαι, ελλείψει άλλου, το εξιλαστήριο θύμα-ύποπτος, ο Malone σου έκανε μια πρόταση, την οποία δεν μπορείς να αρνηθείς: Ή μέσα σε μια βδομάδα θα του έλεγες τι έγιναν τα λεφτά και θα τα έβρισκες, ή θα ήταν μια κλασική περίπτωση του τύπου «ποιός άλλος, παρά εσύ». Και για να είναι σίγουρος ότι δεν θα σου κατέβαινε καμιά φαεινή ιδέα, π.χ. να την κοπανήσεις, σου ανακοίνωσε ότι είσαι υπό τη στενή παρακολούθηση του αρχιεκτελεστή του, Stogie Martin. Σηκώνεσαι λοιπόν από το πάτωμα ενός μπάνιου, σε ένα δωμάτιο του ξενοδοχείου Lucky Dice. Παραπατάς, ενώ το κεφάλι σου ακόμη πονάει από το δυνατό χτύπημα. Πού στο καλό είναι μια ασπιρίνη! Ντύνεσαι, ανοίγεις την πόρτα του μπάνιου, βγαίνεις και μπαίνεις στο υπνοδωμάτιο. Ένα φτηνό ακατάστατο δωμάτιο. Νιώθεις ξαφνικά ένα δυσοίωνο «χτύπημα» στον ώμο σου. Γυρνώντας αμέσως, βλέπεις αυτόν τον πίθηκο, τον Stogie Martin, να σου λέει: « Έτσι, για να θυμάσαι, φίλε, έχω οδηγίες να σε παρακολουθώ από κοντά. Αν ήμουν στη θέση σου, δεν θα είχα κανενός είδους "φαεινές ιδέες"». Φεύγει, πατώντας ένα αποτσίγαρο στο πάτωμα. Έχεις μια βδομάδα λοιπόν, μέχρι να βρεις άκρη. Καλά ξεμπερδέματα.

Γραφικά - Ήχος - Χειρισμός

Η Icon Simulations/Mindscape κατόρθωσε να δημιουργήσει ένα δικό της είδος, στα λεγόμενα icon-driven graphic adventures, κατακτώντας - χωρίς καμιά αμφισβήτηση - την πρώτη θέση, ανάμεσα σ' όσες εταιρίες έχουν κυκλοφορήσει ανάλογες παραγωγές. Ήδη με τα Uninvited, Deja-vu I και Shadowgate, έγραψε τη δική της ιστορία, αποσπώντας από παντού θετικές κριτικές και δημιουργώντας ταυτόχρονα πολλούς και φανατικούς φίλους της ιδιόμορφης τεχνικής της.

Η οθόνη χωρίζεται σε έξι παράθυρα. Στο μεγαλύτερο παράθυρο εξελίσσεται η δράση της περιπέτειας. Εδώ εμφανίζονται οι τοποθεσίες και οι διάφοροι χαρακτήρες. Εδώ επίσης βλέπεις την κίνηση που υπάρχει στα γραφικά, μια κίνηση πολυδιάστατη. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα παράθυρο, στο οποίο εμφανίζονται τα διάφορα μηνύματα, είτε αυτά αφορούν περιγραφές χώρων ή αντικειμένων, είτε ακόμη διαλόγους ανάμεσα στους διάφορους χαρακτήρες. Υπάρχει ένα παράθυρο που είναι το inventory σου. Σε αυτό εμφανίζονται τα α-





ADVENTURE

ντικείμενα που κουβαλάς. Μην ξεχνάς ότι, για να είναι πιο ρεαλιστική η περιπέτεια, το inverstory δέχεται ένα συγκεκριμένο αριθμό αντικειμένων, σε άμεση σχέση με τον όγκο και το βάρος τους. Υπάρχει ένα παράθυρο που αντιπροσωπεύει τον εαυτό σου, καθώς επίσης και ένα στο οποίο εμφανίζονται οι διάφοροι έξοδοι. Τέλος, υπάρχει και το παράθυρο που περιέχει τις οκτώ έτοιμες εντολές: EXAMINE, OPEN, CLOSE, SPEAK, OPERATE, GO, HIT και CONSUME.

Ο χειρισμός των εντολών αυτών απαιτεί μια σχετική εξοικείωση με το χρήστη, και αυτό είναι το κύριο μειονέκτημα της τεχνικής αυτής. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι: Στο υπνοδωμάτιό σου βλέπεις ένα καλάθι σκουπιδιών. Αν κάνεις examine wastebasket, παίρνεις μια περιγραφή του. Πώς όμως θα δεις τι έχει μέσα; Απλά πρέπει να κάνεις OPEN το συγκεκριμένο αντικείμενο, δηλ. open wastebasket! Τότε ένα καινούργιο παράθυρο εμφανίζεται, το οποίο δείχνει τι περιέχει αυτό. Για να πάρεις ένα αντικείμενο, πας το mouse πάνω στο αντικείμενο αυτό, πατάς μια φορά το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και, κρατώντας το πατημένο, το μεταφέρεις στο invetory σου. Εκεί το αφήνεις. Την αντίστροφη διαδικασία ακολουθείς, αν θέλεις να αφήσεις ένα αντικείμενο. Για να ανοίξεις μια πόρτα, έχει δύο δυνατότητες: Ή να επιλέξεις την εντολή open και μετά να επιλέξεις με το mouse την πόρτα που θέλεις, ή να κάνεις δύο φορές γρήγορα κλικ το mouse στη συγκεκριμένη πόρτα.

Το ίδιο ισχύει και αν θέλεις να μετακινηθείς προς κάποιο χώρο, μόνο που αυτή τη φορά επιλέγεις την εντολή GO. Η εντολή OPERATE παρουσιάζει μια ιδιομορφία: Π.χ., αν θέλεις να βρεις το μυστικό πέρασμα στο κελλάρι, πρέπει να κάνεις OPERATE BOTTLE στον εαυτό της. Δηλ. να επιλέξεις την εντολή OPERATE, μετά τη μποτίλια που θέλεις με το mouse και, τέλος, να ξαναπατήσεις το mouse στη συγκεκριμένη μποτίλια. Το ίδιο ισχύει και όταν θέλεις να πατήσεις ένα από τα κουμπιά στο ασανσέρ, για να μεταφερθείς στον όροφο που θέλεις, ή και για να ενεργοποιήσεις το κουμπί που ανοίγει την πόρτα του. Ενώ ταυτόχρονα, αν θέλεις να δώσεις χρήματα σε κάποιον, πρέπει να κάνεις OPERATE το νόμισμα που θέλεις στο χαρακτήρα που θέλεις. Οι εντολές SPEAK και CONSUME δεν παίζουν κανένα ουσιαστικό ρόλο στη συγκεκριμένη περιπέτεια. Αν θέλεις να φορέσεις κάτι, πρέπει να μεταφέρεις πρώτα το αντικείμενο στο inventory σου και μετά το κάνεις OPERATE το αντικείμενο, στο παράθυρο που αντιπροσωπεύει τον εαυτό σου (SELF).

Η κίνηση στα γραφικά είναι εντυπωσιακή. Και δεν μιλάμε για το άνοιγμα μιας πόρτας, μιας ντουλάπας ή ενός συρταριού. Το παιχνίδι σου στο casino είναι ρεαλιστικότατο και σίγουρα το πιο πειστικό και εντυπωσιακό που έχουμε δει ως τώρα. Η κίνηση του τρένου δίνει την αίσθηση κινηματογραφικής ταινίας, ενώ ταυτόχρονα προσθέτει και στην ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Το πιο ωραίο σημείο όμως της περιπέτειας είναι στο τέλος της: Αν κατορθώσεις να μπερδέψεις τους αντιπάλους σου και να γλυτώσεις, θα παρακολουθήσεις ένα πολύ εντυπωσιακό φινάλε, που θυμίζει έντονα γκανγκστερικό φιλμ. Γενικά, η κίνηση που υπάρχει στα γραφικά του Deja-vu II, είναι πάρα πολύ καλή, με έντονα τα στοιχεία του εντυπωσιασμού. Και ο ήχος; Θα το ξαναγράψουμε για μια ακόμη φορά: Όσοι έχετε τη δυνατότητα σύνδεσης του computer σας με ένα στερεοφωνικό συγκρότημα, βάλτε τέρμα την ένταση και ετοιμαστείτε για εκπληκτικές ηχητικές απολαύσεις. Απόλυτα πειστικές αναπαραγωγές ήχου σας περιμένουν σε κάθε σχεδόν βήμα σας. Σίγουρα μια μοναδική εμπειρία.

Αν θέλετε μια συνδυασμένη γεύση εντυπωσιακού ήχου και όμορφου χιούμορ, δεν έχετε παρά να σπάσετε τον καθρέφτη που υπάρχει στο υπνοδωμάτιό σας. Ξαναδοκιμάστε και δεύτερη και τρίτη φορά, μέχρι να δείτε όλες τις πιθανές απαντήσεις που δίνει. Αξίζει τον κόπο.

Δράση - Γρίφοι

Μετά την εντυπωσιακότατη κίνηση των γραφικών, η δράση της περιπέτειας είναι το πιο δυνατό της στοιχείο. Η αποστολή σου δεν είναι καθόλου εύκολη: Κατ' αρχήν, πρέπει να ανακαλύψεις τι ακριβώς έχει γίνει με τα χαμένα χρήματα του Malone. Μην ξεγελαστείς,ε ίναι πολύ-πολύ δύσκολο, και πρέπει να μελετήσεις προσεκτικά όλες τις πληροφορίες που θα συλλέξεις κατά την εξέλιξη της περιπέτειας. Αν έχει μαζέψει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες και τις μελετήσεις προσεκτικά, τότε καλείσαι να ακολουθήσεις, για να βγεις σώος και καθαρός και από αυτή τη δοκιμασία σου. Εδώ είναι σίγουρα το πιο δύσκολο σημείο της πλοκής, και είναι βέβαιο ότι θα τα καταφέρεις μόνο αν έχεις εκτιμήσει πολύ σωστά το τι ακριβώς έχει συμβεί ως τώρα. Μην ξεχνάς ότι έχεις να κάνεις με πανίσχυρους κακοποιούς, οι οποίοι χρησιμοποιούν «δυναμικά» μέσα, για την επίλυση των διαφορών τους.

Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά ορισμένα σημεία της δράσης αυτής της περιπέτειας. Ξεκινώντας, είναι ολοφάνερο ότι πρέπει να γυρίσεις στο Σικάγο, για να ξεκινήσεις τις έρευνές σου, μιας και ο Siegel σκοτώθηκε εκεί. Για να ταξιδέψεις με το τρένο, χρειάζεσαι 20 δολάρια και άλλα τόσα για να γυρίσεις, αν φυσικά αυτό χρειαστεί. Μια και έχεις μόνο 12 δολάρια, είναι φανερό ότι πρέπει να πας στο καζίνο και να προσπαθήσεις να κερδίσεις χρήματα. Το πρόβλημα έγκειται στο ότι δεν είναι ξεκαθαρισμένο το πώς ακριβώς παίζεις black-jack. Αφού βρεις ποιός είναι ο Ruby Kowalsky και αφού τον κάνεις να σε γνωρίσει, δοκίμασε τα εξής: Κάνε κλικ με το mouse σε μια μάρκα. Πατώντας το πλήκτρο shift, κάνε κλικ και στην άλλη. Άφησε το πλήκτρο shift και με μια κίνηση μετάφερε και τις δύο μάρκες στο τραπέζι. Με το που τις ακουμπάς στο τραπέζι, ο Ruby σου δίνει τα δύο πρώτα σου φύλλα. Αν το άθροισμά τους είναι από 18 μέχρι 21, τότε κάνε HIT TABLE. Αυτό σημαίνει ότι δεν θέλεις άλλο φύλλο και ότι σταματάς. Αν έχεις λιγότερο από 18, κάνε HIT SELF. Τότε ο Ruby θα σου δώσει και άλλο φύλλο. Μόλις σε ένα παιχνίδι φτάνεις 18-21 πόντους, σταμάτα. Ο Ruby θα σε αφήνει έντεχνα να κερδίζεις. Όταν τελειώσει μια παρτίδα, για να αρχίσει μια καινούργια, κάνε κλικ σε μια μάρκα και μετακίνησέ τη λίγο πάνω στο τραπέζι. Αυτό σημαίνει ότι θέλεις και άλλη παρτίδα. Όταν κερδίσεις αρκετά χρήματα, θα αλλάξουν τον Ruby. Τότε σταμάτα να παίζεις. Κάνε κλικ σε μια μάρκα και μετά, πατώντας το πλήκτρο shift, κάνε κλικ και σ' όλες τις άλλες. Μετά άφησε το πλήκτρο shift, και με μια κίνηση φέρε όλες τις μάρκες στο inventory σου. Έτσι κερδίζεις πολύτιμο χρόνο. Ακολούθησε την ίδια τακτική, για να αλλάξεις τις μάρκες στο ταμείο. Μην ξεχνάς ότι έχεις περιορισμένο χρόνο για να τα καταφέρεις να γλυτώσεις. Κατά διαστήματα θα εμφανίζεται ο μπράβος του Malone και θα σε ενημερώνει για το πόσο χρόνο σου μένει. Κάθε φορά που τον συναντάς, θα βρίσκεις κάι ένα αποτσίγαρο. Τι σημαίνει αυτό; Απλούστατα ότι, οπουδήποτε βρεθεί ένα απο-



"DEJA - VU II"

τσίγαρο, ο Martin, ο μπράβος του Malone, έχει περάσει από εκεί. Κράτα αυτή την πληροφορία, γιατί προς το τέλος θα σου φανεί πολύτιμη. Μάζεψε λοιπόν ένα τέτοιο αποτσίγαρο και φρόντισε να το αξιοποιήσεις σωστά, την κατάλληλη στιγμή. Ας συνεχίσουμε όμως. Έχεις κάνει EXAMINE PANEL μέσα στο ασανσέρ; Αν όχι, καν' το. Θα πάρεις την απάντηση ότι έχει τέσσερα κουμπιά. Παρατηρείς ένα «κενό» διάστημα πάνω από το τέταρτο κουμπί. Να είναι άραγε χώρος και για ένα πέμπτο κουμπί; Και αν ναι, τι θα αντικαθιστούσε αυτό το πέμπτο; Αυτό όμως πρέπει να το βρεις μόνος σου. Ας προχωρήσουμε κι άλλο. Γύρω από το ξενοδοχείο και το σιδηροδρομικό σταθμό, υπάρχει μόνο έρημος; Δοκίμασε να προχωρήσεις WEST, και μετά από λίγο θα βρεθείς σε ένα πλυντήριο ρούχων. Πώς μπαίνεις σ' αυτό; Η απάντηση βρίσκεται σ' ένα από τους τέσσερις πρώτους ορόφους του ξενοδοχείου, αλλά άφησέ το γι 'αργότερα, αφού θα έχεις δηλ. γυρίσει από την επίσκεψή σου στο Σικάγο, και θα έχεις τα κατάλληλα αντικείμενα μαζί σου. Αν τελικά πας εκεί, στο πλυντήριο, θα βρεθείς δεμένος. Το να λυθείς δεν είναι και τόσο δύσκολο, αλλά το να κάνεις τους άλλους να πιστέψουν ότι έφυγες, ενώ εσύ δεν θα 'χεις φύγει; Λίγη φαντασία δεν βλάπτει.

Πόσα είναι τα πολυτιμότερα αντικείμενα; Αρκετά. Μην ξεχάσεις όμως το αποτσίγαρο και το μαχαίρι. Και τελειώνοντας: Μια ηλεκτρική σκούπα πρέπει να ερευνηθεί μέχρι και στα πιο απόκρυφα σημεία της. Μπορεί πάντοτε να κρύβει κάποιο μυστικό.

Ολοκληρώνοντας, θεωρώ το Deja-vu II: Lost in Las Vegas σαν την πιο ολοκληρωμένη περιπέτεια της εταιρίας. Απόλυτα λογική αλληλουχία γεγονότων, έξυπνοι γρίφοι και ένα πολύ-πολύ όμορφο φινάλε. Προσθέστε τα πολύ καλά γραφικά, την εκπληκτική κίνηση σ' αυτά και τα απόλυτα ρεαλιστικά ηχητικά εφέ. Τι άλλο μπορείτε να θέλτε από ένα adventure;

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:10
ΔΡΑΣΗ: 10
ΓΡΑΦΙΚΑ: 10
ΗΧΟΣ:10
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 9

Αρχίζοντας την περιπέτεια

Ξεκινάς στο λουτρό ενός διαμερίσματος, στο ξενοδοχείο Lucky Dice. Είσαι γυμνός, οπότε **GET PANTS, GET TRENCHCOAT, OPERATE PANTS ON SELF, OPERATE TRENCHOAT ON SELF, OPEN PANTS.** Βρίσκεις το κλειδί του διαμερίσματός σου και το πορτοφόλι σου. **OPEN WALLET,** βλέπεις ένα δεκαδόλαρο, δύο δολάρια, την άδεια οδηγήσεως και ένα quarter. Επίσης, βρίσκεις δύο αποκόμματα εφημερίδων. **EXAMINE FADED NEWSPAPER CLIPPING.** Δείχνει εσένα και τον παλιό σου συνεργάτης Ruby Kowalsky σε ένα ριγκ. **EXAMINE FAIRLY RECENT NEWSPAPER CLIPPING.** Αναφέρεται στο ξεκαθάρισμα του ονόματός σου, στην προηγούμενη υπόθεσή σου, και σημειώνει τη διεύθυνση του μπαρ του Joey Siegel, όπου και βρέθηκε δολοφονημένος. Μετάφερέ τα όλα στο inventory σου. Κλείσε τα wallet και ponts. Αδιαφόρησε για το πακέτο των τσιγάρων που είναι στην καπαρτίνα σου. **OPEN DOOR, GO DOOR.** Βρίσκεται στην κρεβατοκάμαρα, όπου βλέπεις τον μπράβο του Malone. Σε προειδοποιεί ότι θα σε παρακολουθεί, ώστε να μην ξεφύγεις, εκτός και αν προλάβεις να επιστρέψεις τα χρήματα στο αφεντικό του, μέσα στη διορία που σου έχουν δώσει. Φεύγοντας, αφήνει στο πάτωμα ένα αποτσίγαρο. **GET CIGAR RING.** Από το κομοδίνο **GET TRAIN SCHEDULE, OPEN TRAIN SCHEDUEL, EXAMINE TRAIN SCHEDULE.** Το εισιτήριο για το Chicago κοστίζει είκοσι δολάρια, άρα πρέπει να βρεις και άλλα χρήματα. Στο πάτωμα είναι το καλάθι των αχρήστων. **OPEN WASTEBASKET, EXAMINE PIECE OF PAPER.** Καιρός να φύγεις. **OPEN HOTEL ROOM DOOR, GO HOTEL ROOM DOOR.** Βρίσκεσαι σ' ένα διάδρομο. **OPEN CASINO DOOR, GO CASINO DOOR, GO WEST.** Στην κοπέλα με τις μάρκες **OPERATE TEN DOLLARS BILL ON CASHIER.** Σου δίνει δύο μάρκες. Τώρα σώσε τη θέση σου. Πήγαινε west και κάθε φορά κάνε examine την κάρτα που γράφει το όνομα του dealer. Όταν βρεις τον Ruby Kowalski, κάνε **OPERATE FADED NEWSPAPER CLIPPING ON DEALER.** Σε αναγνωρίζει και θα σ' αφήσει να κερδίσεις. Τώρα παίξε, κερδίζοντας συνέχεια (να σταματάς μόνο αν έχεις από 18 και πάνω), ώσπου να καταλάβουν ότι κάτι ύποπτο συμβαίνει και να αντικαταστήσουν τον Ruby. Πάρε τις μάρκες που κέρδισες και πήγαινε να τις εξαργυρώσεις. Αν τα κάνεις όλα σωστά, συνήθως κερδίζεις γύρω στα ενενήντα δολάρια -υπεραρκετά για να τελειώσεις την περιπέτεια. Από 'κει που άλλαξες τα μάρκα, πήγαινε **EAST, OPEN SOUTH DOUBLE DOORS, GO SOUTH.** Βρίσκεσαι έξω από το ξενοδοχείο, **GO EAST,** έξω από το σταθμό των τρένων **OPEN DOOR, GO DOOR, GO SE.** Εδώ μπορείς να δεις από ποιά αποβάθρα φεύγει το τρένο για το Chicago. **EXAMINE DEPARTURES,** ο κάτω πίνακας. Αν δεν υπάρχει τρένο ακόμη, συνέχισε το examine, μέχρι να έρθει και να μπει στην αποβάθρα αποχώρησης. Πήγαινε τώρα στην αποβάθρα που διάβασες. Η αριστερή αποβάθρα είναι η 6, οι δύο κάτω οι 7 και 8, και η δεξιά η 9.

Μπες στο τρένο και **OPERATE 20 DOLLARS BILL ON CONDUCTOR.** Κάτσε. Κάνε διάφορα examine, ή φτιάξε πιο σωστά το inventory σου, μέχρι να φύγει το τρένο. Μόλις φτάσεις, βρίσκεσαι στην αποβάθρα. Πήγαινε στο χωλ του σταθμού. Βλέπεις έναν τυφλό να πουλά εφημερίδες. **OPERATE QUARTER ON NEWS-STAND CLERK, GET NEWSPAPER, EXAMINE NEWSPAPER.** Η εφημερίδα γράφει για τη δολοφονία ενός γκάνγκστερ και ότι τώρα το πτώμα του είναι στο νεκροτομείο της πόλης. **OPEN SOUTH DOOR, GO SOUTH.** Έξω από το σταθμό βλέπεις ένα ταξί **GO CAB.** Α! Είναι παλιός σου φίλος, ο Gabby, που δυστυχώς είναι κουφός. Έτσι, για να πας κάπου, πρέπει να του δείχνεις γραμμένη τη διεύθυνση. **OPERATE YOUR DRIVER LICENCE ON GABBY.** Σε πάει στο διαμέρισμά σου. **GO WEST.OPEN BUILIDING'S FRONT DOOR, GO BUILDING'S DOOR, EXAMINE NORTH DOOR,** το διαμέρισμά σου, **OPERATE KEY ON DOOR 1A, OPEN DOOR 1A, GO DOOR 1A.** Το διαμέρισμά σου είναι άνω - κάτω. Από το αποτσίγαρο στο πάτωμα καταλαβαίνεις ότι πέρασε ο Stogie Martin, ο άνθρωπος του Malone που σε παρακολουθεί. **GET FLASHLIGHT.** Θέλει προσοχή η χρήση του, γιατί οι μπαταρίες του είναι πεσμένες. **OPEN OVERCOAT, GET ALL MONEY FROM OVERCOAT, CLOSE OVERCOAT, OPEN JUNK DRAWER,** το βαλιτσάκι, **GET PENKNIFE, GET SMALL BRASS KEY, CLOSE JUNK DRAWER.** Τα σπίρτα και το πιστόλι δεν χρειάζονται καθόλου. **GO APARTMEN DOOR, CLOSE APARTMENT DOOR.** Τώρα, αν θέλεις να απολαύσεις την ατμόσφαιρα του adventure με το small brass key, ξεκλείδωσε το γραμματοκιβώτιό σου, και διάβασε τα γράμματα που σου έχουν έρθει. Αυτό όμως δεν είναι απαραίτητο για να τελειώσεις την περιπέτεια. Βγες από το κτίριο και **GO,CAB, OPERATIE FAIRLY RECENT NEWSPAPER CLIPPING ON GABBY.** Σε πάει στο Joe's bar. Βγες από το ταξί και **GO NW.** Βρίσκεσαι σε μια αλέα. **GO TO FIRE ESCAPE.** Το παράθυρο είναι σανιδωμένο. **HIT BOARDS.** Μια σανίδα φεύγει. **GO WINDOW, EXAMINE SIEGEL'S DESK.** Θυμάσαι την ιστορία σας. **OPEN TELEPHONE.** Βρίσκεις ένα κλειδί. Παρ' το. **GO WINDOW, GO SOUTH, GO SW.** Είσαι στο πίσω μέρος του μπαρ. **EXAMINE DOOR.** Η κλειδαριά είναι πολύ φτηνή. **OPEN PENKNIFE, OPERATE PENKNIFE ON DOOR.** Έσπασες την κλειδαριά. **OPEN DOOR, OPERATE FLASHLIGHT, ENTER DOOR, OPEN BAR'S DOOR, GO BAR'S DOOR, OPEN NW DOOR, GO NW DOOR, OPERATE BOTTLE,** για να βρεις ποιά, κάνε operate τις μπουκάλες. Όποια παραμένει κόκκινη, αυτή είναι η σωστή, **GO SECRET PASSAGE, OPEN NW DOOR, GO NW DOOR.** Είσαι μέσα στο casino. **OPERATE KEY ON RIGHT SLOT MACHINE** (το κλειδί που βρήκες στο τηλέφωνο), **OPEN RIGHT SLOT MACHINE, GET DIARY, GET BUSINESS CARD.** Τώρα βγες έξω, κλείσε το φακό και πήγαινε στο ταξί...

Η συνέχεια επί της οθόνης...

ADVENTURE S.O.S.

του Αντρεα Τσουρινακη

Συμπληρώνοντας λοιπόν ένα χρόνο ζωής, είναι η κατάλληλη στιγμή για να κάνουμε και ένα πρώτο απολογισμό. Τα πρώτα βήματα της στήλης ήταν μικρά. Το Γενάρη, είχαμε 13 γράμματα, το Φλεβάρη περίπου 20, το Μάρτη πήγαμε στα 35 και από κει και πέρα έγινε χαμός. Μέχρι τώρα, έχουμε λάβει και απαντήσει σε **1.126** γράμματα. Ναι, διαβάσατε σωστά, 1.126 γράμματα απαντήθηκαν ένα προς ένα, στη διεύθυνσή σας. Ποιοι έχουν στείλει τα περισσότερα γράμματα; Ξεχωρίζουν με μεγάλη διαφορά τα αδέλφια **Γιάννης** και **Δημήτρης Παντελίδης**, ενώ ακολουθεί ο **Κώστας Αρβανιτίδης.** Και οι τρεις είναι από τη Θεσσαλονίκη. Σύμπτωση άραγε; Όχι και τόσο, αν δούμε τις πόλεις από τις οποίες έχουμε λάβει τα γράμματά σας. Τα 4/9 περίπου προέρχονται από το Λεκανοπέδιο, ενώ η Θεσσαλονίκη, με πολύ λιγότερο πληθυσμό, ακολουθεί με 3/9 περίπου. Μετά ακολουθούν το Ηράκλειο και τα Χανιά της Κρήτης. Έχουμε λάβει γράμματα ακόμη από την Πάτρα, το Βόλο, την Κοζάνη, την Άρτα, τη Λάρισα, τη Μυτιλήνη, τη Σάμο, τη Σαντορίνη, την Αλεξανδρούπολη, το Διδυμότειχο, τη Φλώρινα, την Κομοτηνή, την Ιεράπετρα, την Κατερίνη, την Κόρινθο, τη Ρόδο, τη Λιβαδιά, τις Σέρρες, τη Χαλκίδα, τη Ζάκυνθο, την Καστοριά, την Καβάλα, τα Τρίκαλα, το Αγρίνιο, το Γαλατά, τον Πύργο, το Μεσολόγγι, το Δίστομο, το Ρέθυμνο, τη Σύρο, τη Δράμα, τη Νάουσα, τα Νέα Φλογωτά, τον Άγιο Νικόλαο, την Ορεστειάδα, τη Σπάρτη, την Καρδίτσα, την Τρίπολη, την Ξάνθη, το Λαγκαδά, την Κωνσταντία (Ν. Πέλλης) και την Κω. Ποιό γράμμα ξεχωρίζει; Του **Νίκου Γερβάση** που είχε 19 ερωτήσεις για 11 adventures!! Και η αναλογία ανδρών - γυναικών; Δυστυχώς, και εδώ η ανδροκρατία της ελληνικής κοινωνίας είναι κυρίαρχη. Μόνο 13 γυναίκες μας έχουν γράψει ως τώρα. Αξίζει όμως να τις αναφέρουμε μία-μία: Είναι η **Κλεινάκη Μαίρη,** η **Ελένη Βασιλάκη,** η **Δέσποινα Ταιπλιάδου,** η **Έρρικα Διαμαντίδου,** η **Μαρία Ελευθερίου,** η **Γκλόρια Τυχάλα,** η **Ρένα Βαρβαροπούλου,** η **Ελένη Καραβά,** η **Μάρθα Στάθη,** η **Ξένη Κοσκινά,** η **Έφη Τροβά,** η **Ιωάννα Μεϊτάνη** και η **Δήμητρα Σιδέρη.**

Μη νομίζετε όμως ότι τελειώσαμε εδώ. Έχουμε λάβει και γράμματα τεσσάρων φίλων από την Κύπρο, γεγονός που σημαίνει πολλά για το περιοδικό και τη στήλη.

Δεν είναι όμως μόνο τα γράμματά σας. Τον πρώτο καιρό κάναμε το «λάθος» να δίνουμε και το τηλέφωνό μας. Πόσα τηλεφωνήματα έχουμε δεχτεί; Πάρα-πάρα πολλά. Εδώ, ξεχωρίζουν οι **Παναγιώτης Πανταζής, Λευτέρης Σιγάλας, Τάκης Μηλάς** και **Γιώργος Μαραγκουδάκης.** Το σταματήσαμε όμως γρήγορα, γιατί η κατάσταση είχε αρχίσει να γίνεται ανησυχητική, μια και είχαμε 3-4 τηλεφωνήματα την ημέρα.

Καιρός όμως να δούμε για ποιά adventures έχουν έρθει τα περισσότερα γράμματα. Ξεχωρίζουν λοιπόν τα *Bard's Tale I, Larry I* και *Larry II, Police Quest I, King's Quest III, Zak McKracken, Pawn, Corruption* και *Gnome Ranger.*



Να δούμε όμως και για ποιά άλλα έχουμε δεχτεί, και απαντήσει φυσικά, γράμματά σας. Έχουμε λοιπόν: *King's Quest I, II* και *IV, Space Quest I, II* και *III, Police Quest II, Manhunter I, Gold Rush, Snowball, Return to Eden, The Worm in Paradise, Lords of Time, Red Moon, The price of magic, Colossal Adventure, Adventure Quest, Dungeon Adventure, Knight Orc, Lancelot, Ingrid's Back, Guild of Thieves, Jinxter, Fish, Legend of the Sword, Deja-vu I* και *II, Uninvited, Shadowgate, Dungeon Master, Chrono Quest, Myth, Gremlins, Hobbit, Questprobe III, Spiderman, Incredible Hulk, Never Ending Story, Matt Lucas, The Big*

Η λυση του...

KING'S QUEST I

Πήγαινε αριστερά στο κάστρο **OPEN DOOR (+1).** Στο βασιλιά **BOW TO KING (+3), TALK TO KING** για να μάθεις την αποστολή σου. Βγες έξω, δεξιά και βόρεια **LOOK GROUND, GET CARROT (+2).** Δεξιά είναι το μέρος όπου συνήθως το ξωτικό σου κάνει ένα προστατευτικό μαγικό. Βόρεια **LOOK GROUND, GET CLOVER (+2).** Βόρεια και δύο οθόνες αριστερά **GET BOWL (+3), LOOK BOWL, READ BOWL (+1).** Αριστερά **LOOK TREE, GET WALNUT (+3), OPEN WALNUT (+3).** Δύο οθόνες νότια **LOOK TREE, CLIMB TREE (+2), LOOK NEST, GET EGG (+6).** Κατέβα και νότια **LOOK ROCK, PUSH ROCK (+2), LOOK HOLE, GET DAGGER (+5).** Αριστερά **SWIM,** αριστερά και πάλι αριστερά **LOOK IN STUMP (+1), GET POUCH (+3), OPEN POUCH (+3).** Βόρεια **OPEN GATE, SHOWCARROT** στην κατσίκα **(+5).** Τώρα με την κατσίκα πήγαινε μία οθόνη αριστερά και μετά δύο νότια. Πήγαινε στη γέφυρα και η κατσίκα θα διώξει το troll **(+4).** Μη διασχίσεις ακόμη τη γέφυρα. Πήγαινε δεξιά, βόρεια, δεξιά, μπες στην καλύβα και **TALK WOMAN, FILL, GIVE BOWL (+3).** Τώρα **GET FIDDLE (+3.)** Βγες, δύο οθόνες νότια και ΣΩΣΕ. **LOOK HOUSE, OPEN DOOR.** Πήγαινε στην κρεβατοκάμαρα και τύπωσε **POUSH WITCH.** Μόλις πάει στο τζάκι, πήγαινε από πίσω της και πάτα το refurn key **(+7).** Τώρα **OPEN CABINET (+2), LOOK IN CABINET, GET CHEESE (+2).** Από την κρεβατοκάμαρα **LOOK TABLE, GET NOTE (+2), READ NOTE (+1).** Φεύγοντας **EAT HOUSE (+2)!** Αν η μάγισσα δεν έρχεται σπίτι, ξαναφόρτωσε. Νότια, τρεις οθόνες δεξιά, **TALK ELF, GET RING (+3).** Δύο οθόνες δεξιά,

Αυτό το μήνα, η στήλη έχει γενέθλια. Συμπληρώνει ένα χρόνο ζωής, και γι' αυτό το λόγο, στο τεύχος που κρατάτε, έχει την τιμητική της. Περίμενα να το θυμηθείτε και να στείλετε ουρές σκατζόχοιρων, βατραχοπόδαρα, αυτιά ποντικιών, πουκάμισα φιδιών και άλλα υλικά, που είναι απαραίτητα για ένα μάγο, αλλά εσείς τίποτα. Τέλος πάντων, αυτή τη φορά δεν πειράζει, αλλά προσέξτε του χρόνου, γιατί έχω φτιάξει μερικά τρομερά μαγικά, και ποιός ξέρει τι μπορεί να σας συμβεί...

Sleaze, Times of Lore, Robo-City, The Jewels of Babylon, Sherlock (M. House), *Robin of Sherwood, Heavy on the Magic, Mindshadow, The calling, Lords of the Rings, Dracula, Castle of Terror, Kentilla, Emerald Isle, Whishbringer, Witness, Plametfall, Stationfall, Hitchiker's Guide to Galaxy, The Lurking Horror, Sherlock* (Infocom), *Sydney Affair, Eric the Viking, Imagination, Borrowed Time, Kayleth, Vera Cruz, Murder of Miami, Warlord, Souls of Darkon, Shadows of Mordor, Rebel Planet, Redhawk, Cutthroats, Leather Goddesses of Phobos, Moonmist, Ballyhoo, Grange Hill, Escape, Red Door, Gateway, Inca Curse, Mordon's Quest, Forbitten Quest, Zork I* και *Beyond Zork*. Συνολικά δηλαδή, έχουμε καλύψει μέχρι τώρα **94** διαφορετικά adventures!!!

Μετά από τα παραπάνω, γιατί να μην ισχυριστούμε ότι το **PIXEL** έχει την καλύτερη στήλη **Adventures S.O.S.** απ' όλα τα αντίστοιχα περιοδικά της Ευρώπης;

Όσοι είναι ακόμη δύσπιστοι, δεν έχουν παρά να κάνουν το εξής: Ας πάρουν το Computer and Video Games, το περιοδικό όπου γράφει ο φημισμένος Keith Campbell, και ας κάνουν όποια σύγκριση θέλουν μεταξύ των αντίστοιχων στηλών. Θα δούνε ότι ο παραπάνω ισχυρισμός μας δεν έχει ίχνος υπερβολής. Απλά είναι εκατό τοις εκατό αληθινός.

Δεν σταματήσαμε όμως εδώ. Το περιοδικό, από το τεύχος του Ιουνίου, άρχισε να δημοσιεύει και ολοκληρωμένες λύσεις adventures. Έτσι, έχουμε δημοσιεύει μέχρι τώρα: Στο τεύχος Ιουνίου (Νο 56) τη λύση του Larry II, στο τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου (Νο 57) τη λύση του Space Quest II, στο τεύχος Σεπτεμβρίου (Νο 58) τη λύση του King's Quest III, στο τεύχος Οκτωβρίου (Νο 59) τη λύση του Space Quest I, στο τεύχος Νοεμβρίου (Νο 60) τη λύση του Larry I, στο τεύχος Δεκεμβρίου (Νο 61) τη λύση του Police Quest I, ενώ σ' αυτό το τεύχος (Νο 62) δημοσιεύουμε τη λύση του King's Quest I, και στα αμέσως επόμενα θα δημοσιευτούν και οι λύσεις των King's Qwuest II και Black Cauldron. Οι φανατικοί φίλοι της Sierra δεν πρέπει να' χουν κανένα παράπονο.

Κάθε μάγος, όμως, έχει και τα όριά του. Καιρός να δούμε για ποιά adventures, για τα οποία έχετε ζητήσει βοήθεια, δεν γνωρίζουμε τίποτα. Αυτά είναι τα: *Sram, Thieves of Fleence, Shogun, Sex Vixens from Space, Mindfighter, Catacombs, Forest, Grash Carret, Ark Pandora, Orion-quest, Detective, Journey, L'affaire*. Όποιοι ξέρουν οτιδήποτε γι' αυτά, ας μας γράψουν. Ιδίως για το Sram που, απ' ό,τι φαίνεται, μεταξύ των χρηστών Amstrad 6128 κάνει θραύση.

Επίσης, μη μου ζητάτε βοήθεια για τη σειρά των Ultima και Phantasie. Καλώς ή κακώς, αυτά δεν είναι adventures. Τελειώνοντας την πρώτη αυτή ανασκόπηση του Adventures SOS, να σας πληροφορήσουμε ότι έχουμε πια στα χέρια μας τις λύσεις (αναλυτικότατες) των *Bard's Tale I, II, III*, καθώς και του *Demon Knight*. Όσοι χρειάζεστε βοήθεια, μη διστάσετε να μας τη ζητήσετε.

Πριν προχωρήσουμε στις απαντήσεις των γραμμάτων σας, να κάνουμε μια μικρή διόρθωση: Όπως αρκετοί έχετε επισημάνει, στο τεύχος Σεπτεμβρίου (Νο 58), στην παρουσίαση του FISH, κατά την εκτύπωση ξεχάστηκαν ορισμένες σειρές. Συγκεκριμένα, στη σελίδα 77, στην τρίτη στήλη, μετά τη 16η σειρά, συμπληρώστε τα εξής: **DROP ALL, GET LID, PUT LID IN DOORWAY**, σου εξασφαλίζει λίγο χρόνο για τη διαφυγή σου, **GET GARGOYLE AND TORCH, DOWN, LOOK ALTAR, UNTIE CORD, PUT GARGOYLE IN HOLE.** Τώρα συνεχίστε με τη 17η σειρά.

Ρωτάει λοιπόν ο **Σπύρος Δασκαλέας**, στο *"Beyond Zork"*, πώς βγαίνει έξω από το κελλάρι στην ταβέρνα. Υπάρχουν δύο τρόποι: Ο ένας είναι να έχεις βρει πιο μπροστά το transport scroll και να το χρησιμοποιήσεις πριν μπεις στο κελλάρι. Ο δεύτερος είναι ο εξής: **ESQUEEZE ANY MOSS.** Ανεβάζει την επιδεξιότητά σου. Τώρα μπορείς να ανεβείς στα κιβώτια, όπου θα βρεις ένα μπουκάλι. Σκότωσε το σκελετό και πάρε του το amulet. **LOOK AMULET THROUGH BOTTLE.** Φόρεσέ το και πες τη μαγική λέξη που διάβασες. Αυτό ανεβάζει τη δύναμή σου. Τώρα, απλά **HIT DOOR** και θα βγεις. Ρωτάει επίσης τι κάνεις με το μονόκερο στο σταύλο. Έχεις πάλι δύο επιλογές: Ή να τον ελευθερώσεις κτυπώντας την πόρτα **(HIT STALL DOOR)**, αφού πιο πριν έχεις ανεβάσει τη δύναμή σου με το amulet, ή με το να σκοτώσεις το saddle, χρησιμοποιώντας το rod of levitation. Το saddle χρειάζεται για να το τοποθετήσεις στον πτεροδάκτυλο.

Ο **Ηλίας Λαζανάς** ρωτά στο *"Spiderman"* πώς μπορεί να περάσει τον ανεμιστήρα μέσα στο φωταγωγό. Πολύ απλά **CAST WEB AT FAN, CAST WEB AT BUTTON.** Επανάλαβέ το, μέχρι ο ανεμιστήρας να σταματήσει τελείως. Τώρα **GO FAN, GET GEM, DOWN, DOWN, DOWN, DOWN, DOWN, GET OCTOPUS, HIT ELECTRO, EXAMINE OCTOPUS, EXAMINE ELECTRO,**

τέσσερις νότια και **TALK GNOME, IFNKOVHGROGHPRM (+5), GET BEANS (+4).** Το όνομα βγαίνει από το Rumplestiltskin, βάζοντας δύο αλφάβητους δίπλα-δίπλα, η μία από το στο Z και η άλλη από το Z στο A (από το σημείωμα της μάγισσας). Έτσι το R δίνει I κ.λπ. Τώρα πήγαινε δύο οθόνες δεξιά και **PLANT BEANS (+2).** Τέσσερις οθόνες δεξιά, **GET PEBBLES (+1).** Τρεις οθόνες νότια και τρεις αριστερά. Στο πηγάδι **CUT ROPE (+2)**, παίρνεις τον κουβά, **LOWER ROPE, CLIMB DOWN ROPE (+1).** Πέσε στο νερό και **SWIM (+2), DIVE (+2).** Μπες στη σπηλιά αριστερά **(+1)** και προσεχτικά **THROW WATER (+5).** Ο δράκος φεύγει. Μπες πάλι στην τρύπα, ώστε να ξαναγεμίσεις τον κουβά **(+4)** και ξαναγύρνα. **GET MIRROR (+8).** Δύο οθόνες αριστερά και ΣΩΣΕ. Πήγαινε στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης και, όταν ο κόνδορας πετάξει κοντά σου, πήδα (πάτα το 0) μέχρι να σε πιάσει **(+3)**, αλλιώς ξαναφόρτωσε. Αφού σε ρίξει, αριστερά **GET MUSHROOM (+1)**, δεξιά, και μπες στην τρύπα. Πρέπει οπωσδήποτε να 'χεις τα mushroom, cheese, fiddle και clover. Στον ποντικό **GIVE CHEESE TO RAT (+2), OPEN DOOR.** Μέσα **PLAY FIDLE (+3)**, νότια, φεύγουν όλα, οπότε **GET SHIELD (+8), GET SCEPTRE (+6).** Αριστερά και μπροστά από την τρύπα **EAT MUSHROOM (+2).** Βγαίνεις έξω **(+1).** Δύο οθόνες αριστερά και **CLIMB BEANSTALK.** Ανέβα μέχρι πάνω (λίγο δύσκολο, αλλά με το save-restore θα τα καταφέρεις) και πήγαινε δεξιά στο γίγαντα. Η μαγική ασπίδα θα σε προστατέψει. Μόλις αυτός κοιμηθεί **(+7), GET CHEST (+8).** Νότια και δεξιά **LOOK TREE, LOOK HOLE, GET SLING (+2).** Τώρα κατέβα ή από τη φασολιά ή από τις σκάλες (απόφυγε το νάνο). Πήγαινε στο κάστρο, **OPEN DOOR (+1)** και στο βασιλιά **BOW TO KING (+3).** Τα κατάφερες. Σκορ **158/158.**

Αν τρίψεις το δαχτυλίδι (RUB RING) έχεις -3. Αν σκοτώσεις το γίγαντα με το sling, παίρνεις μόνο 2 πόντους. Αν σκοτώσεις το δράκο με το μαχαίρι και αν, αντί για τους σπόρους πάρεις το κλειδί, επίσης παίρνεις λιγότερους πόντους. Μόνο η παραπάνω λύση δίνει πλήρες σκορ.

ADVENTURE S.O.S.

GET OCTOPUS, GET ELECTRO, WEST...

Ο **Καλαϊτζόπουλος Παύλος** ρωτά στο *"Return to Eden"*, πώς φεύγει από τη ζούγκλα. Έχοντας το stem, πήγαινε στα μυρμήγκια, στο Leaf Pile. Εδώ **PLAY STEM, NORTH.** Τώρα σε ακολουθούν. Συνέχισε **EAST, EAST, EAST,** στην άκρη του δάσους. Εδώ είναι ένας φράκτης. Τύπωσε **EAST** και τα μυρμήγκια θα τον γκρεμίσουν. Ο ίδιος ρωτά στο *"Corruption"* πού θα βρει το document. Είναι, όπως σου λένε, στο γραφείο του δικηγόρου της εταιρίας. Πήγαινε λοιπόν στον τελευταίο όροφο των γραφείων σας και **OPEN WOODEN DOOR WITH CREDIT CARD.** Μπες μέσα **EXAMINE DESK, OPEN DRAWER WITH SCREWDRIVER, GET DOCUMENT AND READ IT.** Τώρα πήγαινε πίσω και δώσ' το στον Charpontier. Τύπωσε **LOOK** ή **WAIT** μια-δυό φορές και παρακολούθησε το φινάλε.

Ο **Στέφανος Πήχας** ρωτά - στο ίδιο adventure - πώς μπαίνει στο private room, αφού έφυγε από την αστυνομία. Στο καζίνο τύπωσε **ASK TELLER FOR CREDIT** και θα σε περάσουν μέσα.

Ο **Ανδρέας Κολτσίδας** ρωτά στο *"Lancelot"* πώς ξεφεύγεις στο τέλος του πρώτου μέρους από το δωμάτιο της Guenever. Αμέσως μόλις μπεις **GET FOOTSTOOL.** Τώρα τύπωσε **GUENEVER, WAIT, CLOSE DOOR.** Αμέσως τύπωσε **OPEN DOOR, HIT COLGREAVAUNCE.**

Ρωτάει επίσης πώς να ξεκινήσει το 2ο μέρος: **PRAY, EAST, EAST, NE, N.** Εδώ **MAKE THE SIGN OF THE CROSS (+20), SOUTH, SW, SE, SOUTH.** Στον ιππότη **KNIGHT, MY NAME IS LANCELOT** και αμέσως **KILL KNIGHT.** Θα σε αφήσει να περάσεις. **EAST (+10), SOUTH (+10), MAKE THE SIGN OF THE CROSS (+20), NORTH, EAST,** περνάς αν δεν κρατάς τίποτα, **EAST, EAST...**

Ο **Χαράλαμπος Τσακίρης** ρωτά στο *"Big Sleaze"* πώς ανοίγεις το Χρηματοκιβώτιο και πώς οδηγείς το αμάξι. Από την αρχή: **EXAMINE DESK, GET FLASH- LIGHT, N, GET MAC, WEAR MAC, S, SMOKE, WAIT** μέχρι να' ρθει το τσεκ, **GET CHEQUE, DROP LIGHTER, N, WAIT** μέχρι να' ρθει, **DECODE NOTE, GET CHEQUE, GET PHOTO, N, D, UNLOCK DOOR, OPEN DOOR, S, S, EXAMINE CAR, CLIMB INTO CAR, DROP CHEQUE, DROP CHEQUE, EXAMINE MAC, DROP FLASHLIGHT, CLIMB OUT, GET DYNAMITE, N, N, UP, S, S, PUT DYNAMITE INTO HOLE, LIGHT FUSE, N, WAIT** μέχρι να ακούσεις την έκρηξη. Για να οδηγήσεις **CLIMB INTO CAR, TOUCH WIRES** (αφού έχεις πάρει το δυναμίτη) και τώρα **DRIVE** στο μέρος που θέλεις π.χ. **DRIVE TO IMRADST** ή **DRIVE TO ASTORIA** κ.λπ.



Ο **Παναγιώτης Σφυρής** και **Αντώνης Μαρούγκας** ρωτούν στο *"Demon Knight"* τι να κάνουν στην αρχή: **EAST, N, N, GET LETTER, READ LETTER, DROP LETTER, W, EXAMINE KING, GET ROPE, PULL TORCH, GO ROOM, GET LANCE, E, GET BELLOWS, GET BROOM, W, W, GET TORCH, E, S, SWEEP RUBBISH, GET PARCHMENT, READ PARCHMENT, DROP PARCHMENT, S, EXAMINE PATH, SWEEP PATH, GO TUNNEL, GET GLOVE, WEAR GLOVE, W, W, EXAMINE POST, USE LANCE, N, DROP BROOM, DROP LANCE, GET SPADE, S, E, DIG, ROAD, W, W, OPEN GATE, GO GATE, W, FILL BELLOWS, E, SPAY SKELETON...**

Ο **Γιάννης Παντελίδης** ρωτά στο *"Scapeghost"*, στο 1ο μέρος, πώς θα αποκτήσει δύναμη. Ξεκίνα να κουβαλάς τα πιο ελαφριά αντικείμενα, όπως thistledown, petal, leaf, matchbook, pebble, white card, yellow card, fish bone κ.λπ. Βάλε τα άλλα οκτώ φαντάσματα να κάνουν κάποιες δουλειές για σένα. Ρωτάει επίσης πώς μπορεί να περάσει τους vandals. Χρησιμοποίησε το light bulb στην καλύβα για να τους τρομάξεις.

Ο **Ακριτίδης Ιωάννης** ζητά στο *"Legent of the Sword"* να συνεχίσουμε λίγο ακόμη τη λύση του, από εκεί που 'χαμε σταματήσει στο τεύχος του Μαρτίου (Νο 53), όπου του έγινε αναλυτική παρουσίαση. Συνεχίζοντας λοιπόν από το drop green bottle: **W, W, SW, S, SE, E, CLIMB TREE, W, S, S, W, ASK PAGAN FOR KNIFE, KILL TURTLE WITH KNIFE, GIVE KNIFE TO PAGAN, PUT ALL IN PACK, ASK PAGAN FOR AXE, E, CHOP TREE WITH AXE, GIVE AXE TO PAGAN, TAKE WOOD, W, MAKE FIRE,** τρώτε τη χελώνα, **E, N, N, N, N, E, W, IN, SW, LOOK, OPEN TRAPDOOR, D, LOOK, TAKE TORCH, TAKE TINDER FROM PACK, LIGHT TORCH, N, OPEN DOOR, KICK DOOR, OPEN DOOR, IN, EXAMINE BARREL, TAKE BOTTLE, EXAMINE BOTTLE OF WATER, EMPTY BOTTLE OF WATER, OUT N, E, LOOK, TAKE KEY, UNLOCK DOOR WITH KEY, OPEN DOOR, IN, EXAMINE SKELETON, TAKE CLOTH, OUT, W, W,** ο Davill παίρνει το brass key, **OPEN DOOR, IN, S, OPEN DOOR, IN, LOOK,** μην πάρεις το θησαυρό, **OUT, N, N, LOOK,** διαβάζεις τη λέξη Portacotius, **UNLOCK DOOR WITH KEY,** την ανοίγει ο Daville, **OPEN DOOR, IN, ASK BORGALIUS FOR RING, EXAMINE RING, WEAR RING, IN...**

Ο **Μιχάλης Μπουμπατζόγλου** ρωτά στο *"Manhunter I: New York"* τι πρέπει να κάνει με το δράκο στο μουσείο. Μόλις τον δεις να ορμά, πάτα το TAB που βγάζει το inventory σου και επέλεξε το Amulet. Τώρα πάτα το return. Μόλις ο δράκος δει το amulet, θα ανοίξει την πόρτα για σένα.

Ο **Αντώνης Αδάμου** από την Κύπρο ρωτά στο *"Police Quest II"* τι κάνεις στο motel. Πήγαινε στο διευθυντή και **SHOW SHIELD, SHOW MUGSHOT, ASK KEY.** Δεν στο δίνει. Μπες στο αμάξι σου και **CALL FOR WARRANT, CALL FOR BACK-UP.** Βγες έξω και όταν σου φέρουν το ένταλμα **GET WARRANT.** Πήγαινε στο διευθυντή και **SHOW WARRANT, GET KEY.** Στις ενισχύσεις **TALK MAN.** Πήγαινε από την κάτω μεριά της πόρτας, άκρη - άκρη και **UNLOCK DOOR.** Μέχρι να καθαρίσουν τα αέρια, πήγαινε και πάρε το kit από το πορτ-μπαγκάζ του αυτοκινήτου σου.

Ο ίδιος ρωτά στο *"King's Quest IV"* πώς περνά το βάλτο. Στάσου μπροστά από τις πράσινες νησίδες στην ξηρά. Τύπωνε συνέχεια **JUMP,** μέχρι την τελευταία νησίδα. Σ' αυτήν τύπωσε **PUT BOARD DOWN.** Προχώρησε στη σανίδα προσεκτικά και **PLAY FLUTE.** Γρήγορα πήγαινε και **GET FRUIT.** Μόλις ξαναπεράσεις τη σανίδα **GET BOARD.** Τώρα πάλι συνέχεια **JUMP,** μέχρι να γυρίσεις πίσω.

Ο **Αντώνης Συννεφάκης** ρωτά στο *"Police Quest II"* τι αντικείμενα πρέπει να πάρει από το βυθό του ποταμού. Από τη μεσαία οθόνη ένα badge **(LOOK BOTTOM, GET GOLD).** Από την αριστερή όπως βλέπεις το spoonknife **(LOOK BOTTOM, GET OBJECT)** και από τη δεξιά το πτώμα (στην άκρη **LOOK ROCKS, MOVE ROCKS, LOOK HAND, GET BODY).**

Επειδή πολλούς βασανίζει το ερώτημα, στο *"Police Quest II"*, πού βρίσκουν τα αποτυπώματα, καιρός είναι - λόγω γενεθλίων δηλαδή - να σας πούμε: Στο Oak Tree Mall, στο γαλάζιο αμάξι **OPEN DOOR** και αμέσως **USE POWDER ON BOX, USE TAPE ON BOX.** Μόνο τώρα **OPEN BOX.** Στο αεροδρόμιο, στο κάτω-κάτω αμάξι από μπροστά **LOOK PLATE.** Τώρα **OPEN DOOR, DUST REAR VIEW MIRROR, USE TAPE ON REAR VIEW MIRROR.**

Τέλος, στην πιο αριστερή οθόνη του Cotton Cove στη NW άκρη τύπωσε **LOOK GROUND, USE CAMERA, USE VIAL, USE PLASTER CAST.**

Αυτά προς το παρόν. Λόγω γενεθλίων είπαμε να δώσουμε σε ένα από τους φίλους της στήλης ένα μικρό δώρο. Ο **ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΘΙΕΛΛΗΣ** λοιπόν, από τη Μυτιλήνη, μετά από κλήρωση κερδίζει μια ετήσια συνδρομή του PIXEL. Περιμένουμε μέχρι τον άλλο μήνα τα γράμματά σας, αλλά μην ξεχνάτε να γράφετε και στο γράμμα την πλήρη διεύθυνσή σας, καθώς επίσης και να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού αν θέλετε άμεση απάντηση στις ερωτήσεις σας.

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SPECTRUM

SUPER WONDERBOY

του Κ. Βασιλάκη

Αν και το conversion αυτό από την Activision σίγουρα δεν είναι το πιο δύσκολο παιχνίδι που κυκλοφορεί, είναι βέβαιο ότι θα χρειαστείτε κάποια βοήθεια, αν θέλετε να φτάσετε στο δράκο και να τον κατατροπώσετε.

Η βοήθεια έχει τη μορφή αυτής της επέμβασης, που σας δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε το revival medicine όσες φορές θέλετε. Το ότι θα εξαφανιστεί από την οθόνη, δεν θα πρέπει να σας ανησυχεί.

Για να χρησιμοποιήσετε την επέμβαση, θα πρέπει να ακολουθήσετε τη γνωστή διαδικασία. Πληκτρολογήστε δηλαδή το listing 1 και σώστε το σε λευκή κασέτα με «SAVE "SWB Hack" LINE 1». Κατόπιν, πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing 2 και τρέξτε το. Αφού διορθώσετε τυχόν λάθη, θα σας ζητηθεί να σώσετε τον κώδικα. Σώστε τον μετά το listing 1. Τώρα, για να παίξετε το Super Wonderboy με άπειρα revival medicines, φορτώστε την επέμβαση και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του Super Wonderboy να παίζει από την αρχή.



Προσοχή πάντως, όταν φτάσετε στη διαδρομή πάνω από τις φωτιές, που βρίσκεται μετά το Ghost, να μην πέσετε σ' αυτές, γιατί δεν θα μπορείτε να ξαναπάρετε το ... σωστό δρόμο και, έτσι, θα αναγκαστείτε να κάνετε abort.

```
   1 REM  **SUPER WONDER BOY**
   2 REM INFINITE REVIVAL PILLS
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 29999: LOAD "LOADER"CODE
  20 FOR F=23424 TO 25000: READ
A: IF A<256 THEN POKE F,A: NEXT
F
  30 POKE 65046,128: POKE 65047,
91
  40 PRINT AT 10,3;"PLAY SUPER W
ONDERBOY TAPE";AT 11,10;"FROM ST
ART"
  50 RANDOMIZE USR 1366: RANDOMI
ZE USR 1366: RANDOMIZE USR 64456
  60 DATA 229,33,192.192,34,209,
150,34,211,150,225,195,194,254
  70 DATA 999
```

LISTING 2

```
  10 CLEAR 60000
  20 FOR f=64456 TO 65255 STEP 3
2: LET t=0
  30 FOR g=0 TO 31: READ a: LET
t=t+a: POKE f+g,a: NEXT g
  40 READ tot: IF tot<>t THEN PR
INT "ERROR IN DATA LINE ";(f-644
56)/32+1000: BEEP 2,0: STOP
  50 NEXT f
  60 PRINT "CODE IS O.K. - SAVE
TO TAPE": SAVE "LOADER"CODE 6445
6,820
  70 PRINT "REWIND TAPE TO VERIF
Y...": VERIFY "LOADER"CODE 64456
,820

1000 DATA 195,205,254,253,33,198
,251,253,54,17,0,253,35,24,248,2
17,8,58,255,130,254,0,6,12,40,23
,33,252,251,34,154,253,4253

1001 DATA 33,0,128,17,0,88,62,55
,6,9,16,254,8,217,195,222,252,0,
24,246,217,8,61,40,30,8,237,160,
237,160,237,160,3397

1002 DATA 237,160,237,160,237,16
0,237,160,237,160,237,160,237,16
0,237,160,237,160,0,217,195,222,
252,62,1,8,33,61,252,34,154,253,
5317
1003 DATA 175,50,239,252,62,8,50
,241,252,6,8,6,8,6,8,16,254,217,
195,222,252,217,8,254,152,56,93,
13,40,14,8,6,3388
```

```
1004 DATA 4,126,18,35,20,16,250,
0,6,1,24,57,61,254,152,56,58,14,
2,33,212,252,17,106,80,6,8,40,27
,43,29,29,2837
1005 DATA 0,0,6,5,254,153,40,16,
43,29,0,5,3,254,154,40,7,43,29,2
9,0,0,8,1,16,254,110,38,255,8,21
7,195,2211
1006 DATA 222,252,6,13,8,16,254,
217,195,222,252,6,11,24,245,119,
16,254,24,46,0,0,24,42,61,32,201
,62,156,8,33,212,3263
1007 DATA 252,17,248,120,123,134
,186,6,7,32,228,54,200,43,123,13
4,186,6,4,32,213,54,200,43,123,1
34,186,32,215,54,168,43,3606
1008 DATA 123,134,119,14,1,217,1
95,222,252,152,136,168,176,205,2
17,252,208,62,22,61,32,253,167,4
,200,62,127,219,254,31,169,230,4
676
1009 DATA 32,40,244,121,47,79,23
0,2,246,8,211,254,55,201,243,62,
2,50,239,252,246,8,211,254,33,19
5,254,229,219,254,31,230,4782
1010 DATA 32,79,213,30,32,6,155,
205,213,252,48,247,62,194,184,48
,242,29,32,241,5,201,205,217,252
,48,232,120,254,212,48,244,4564
1011 DATA 205,217,252,48,222,30,
7,33,180,254,70,35,205,213,252,4
8,210,126,35,184,48,205,29,32,24
1,62,1,50,239,252,6,158,4149
1012 DATA 209,46,4,62,8,24,2,62,
0,205,219,252,208,0,0,62,14,205,
219,252,208,62,19,62,168,184,203
,21,6,168,210,79,3462
1013 DATA 253,62,58,189,194,203,
251,38,184,38,0,6,178,46,1,253,3
6,79,255,62,4,24,22,62,193,173,1
98,17,221,119,0,221,3581
1014 DATA 35,87,5,178,46,1,0,62,
22,24,2,62,0,205,219,252,208,205,
215,251,208,62,19,62,208,184,203
,21,6,178,210,147,3517
1015 DATA 253,124,173,103,122,17
0,32,207,195,194,254,62,193,173,
198,17,221,119,0,221,35,27,45,2,
62,4,6,179,205,42,254,208,4110
1016 DATA 253,126,4,183,40,85,10
5,1,253,127,237,121,253,78,0,253
,70,1,221,33,0,0,221,9,77,62,1,4
6,2,5,179,205,3253
1017 DATA 42,254,208,62,127,189,
40,3,88,179,254,253,94,2,253,86,
3,105,1,5,0,253,9,77,46,2,62,3,6
,179,205,42,3094
1018 DATA 254,208,123,178,6,178,
45,1,62,5,194,149,253,17,194,254
,237,83,177,253,17,14,0,62,2,195
,149,253,62,6,24,187,3844
1019 DATA 62,19,205,219,252,0,0,
62,14,205,219,252,208,62,219,184
,203,21,6,179,210,40,254,201,205
,248,252,33,0,144,6,255,4430
1020 DATA 197,205,91,254,115,35,
193,16,247,58,100,0,254,40,200,2
05,119,254,201,30,0,75,6,255,62,
127,219,254,230,64,169,40,4324
1021 DATA 9,28,121,47,230,64,79,
15,239,201,0,0,195,111,254,33,0,
0,17,50,144,6,80,197,26,6,0,79,9
,19,193,16,2439
1022 DATA 246,229,33,0,0,17,205,
144,6,50,197,26,6,0,79,9,19,193,
16,246,193,124,254,13,48,13,167,
237,66,216,1,50,3103
1023 DATA 0,167,237,66,216,62,1,
50,179,254,201,0,233,234,210,226
,182,224,182,224,182,224,210,226
,238,237,209,175,211,254,124,254
,5690
1024 DATA 1,216,205,203,251,49,2
55,255,33,0,64,1,27,0,54,0,35,16
,251,13,32,248,221,33,232,254,17
,232,0,205,64,254,3721
```

SPECTRUM

BATMAN

ΤΟΥ Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

Ο απαίσιος Joker έχει καταφέρει να συνέλθει από το χτύπημα που του καταφέρατε στο "Batman II - The capped crusader", και έχει αντεπιτεθεί με όλες του τις δυνάμεις. Έτσι, έχει φτιάξει τέσσερις γραμμές άμυνας, που ακόμη και ένας σούπερ-ήρωας (όπως ο Batman) δεν μπορεί να περάσει με ευκολία.

Η αποστολή όμως του Batman γίνεται πιο εύκολη, χάρη στην επέμβαση που δημοσιεύουμε σ' αυτό το τεύχος, η οποία εφοδιάζει τον Batman με άπειρες ζωές και άπειρη ενέργεια. Συνεπώς, εσείς πρέπει να προσέχετε το χρόνο, τις πτώσεις από μεγάλα ύψη και τα αγκαθωτά πατώματα του καθεδρικού πύργου, αν θέλετε να οδηγήσετε τον Batman σε μια ακόμη νίκη απέναντι στον Joker.

Το μόνο που πρέπει να κάνετε εσείς, για να αποκτήσετε τις άπειρες ζωές και την άπειρη ενέργεια, είναι να πληκτρολογήσετε το listing της επέμβασης, να δώσετε RUN και, όταν σας ζητηθεί, να βάλετε την πρωτότυπη κασέτα του Batman να παίζει από την αρχή. Αν θέλετε, μπορείτε - πριν δώσετε RUN - να σώσετε την επέμβαση σε μια κασέτα, με «SAVE "Batman" LINE 1». Έτσι, αν θελήσετε να ξαναπαίξετε το Batman με τις ευκολίες που είπαμε, μπορείτε να τη φορτώσετε, αντί να την πληκτρολογήσετε ξανά. Σε κάθε περίπτωση πάντως, δώστε προσοχή στην πληκτρολόγηση, γιατί δεν υπάρχει έλεγχος λαθών.

Προσέξτε πολύ τα πατώματα που σπάνε, καθώς και τα αγκαθωτά πατώματα στον καθεδρικό πύργο, και ετοιμαστείτε να εξαλείψετε, μια για πάντα, το απαίσιο χαμόγελο από το πρόσωπο του Joker...

```
   1 REM   ** Batman hack **
   2 REM Infite lives and energy
  10 FOR f=16384 TO 50000: READ
a: IF a<256 THEN POKE f,a: NEXT
f
  20 DATA 221,33,203,92,17,30,15
,62,255,55,205,86,5,210,0,64,62,
195,50,167,96,33,0,65,34,168,96,
49,228,92,195,229,92
  25 DATA 999
  30 FOR f=16384+256 TO 60000: R
EAD a: IF a<256 THEN POKE f,a: N
EXT f
  40 DATA 253,33,127,127,221,33,
222,222,1,127,189,17,25,152,33,1
51,152,5,194,45,65,253,174,0,174
,253,119,0,253,44,36,36,221,44,2
21,113,0,29,202,59,65,71,195,17,
65,221,126,0,35,36,194,21,65,1,1
6,246,195,21,65
  50 DATA 30,155,62,132,243,237,
71,36,124,128,237,79,120,193,64,
71,253,43,237,95,253,78,0,169,25
3,119,0,253,35,16,243
  60 DATA 34,254,87,33,195,0,34,
178,127,33,0,66,34,179,127,42,25
4.57,195.152,127
  70 DATA 999
  80 FOR f=16384+2*256 TO 60000:
 READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
 NEXT f
  90 DATA 33,0,242,17,1,242,1,0,
5,54,0,237,176,62,195,50,146,130
,33,0,67,34,147,130,221,33,0,242
,17,0,2,195,6.130,999
 100 FOR f=16384+3*256 TO 60000:
 READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
 NEXT f
 110 DATA 62,201,50,146,130,33,5
4,254,34,147,130,33,0,130,17,0,2
42,1,0,2,26,174,119,35,19,11,120
,177,32,246,33,0,66,17,0,192,1,0
,1,237,175,33,0,192,34,216,130,1
95,161,130,999
 120 FOR f=16384+4*256 TO 60000:
 READ a: IF a<256 THEN POKE f,a:
 NEXT f
 130 DATA 245,62,201,50,49,97,62
,155,50,141,97,241,195,0,129,999
 140 PRINT #1;"Play Batman tape
from start...": RANDOMIZE USR 16
384
```

AMSTRAD

Indiana Jones and the Last Crusade

ΤΟΥ Δ. ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

Ξεκινάμε το νέο χρόνο, με τον αγαπημένο σε όλους σας INDY, ο οποίος βρίσκεται σε μία επικίνδυνη αποστολή εύρεσης κρυμμένων θησαυρών (τι άλλο θα μπορούσε να είναι άραγε;). Το παιχνίδι χωρίζεται σε 4 levels: Σε κάθε ένα, βρίσκεται και ένα αντικείμενο που πρέπει να μαζέψετε. Φυσικά αυτό δεν αρκεί: Πρέπει να βγείτε και ζωντανοί από τα κάστρα, τις σπηλιές, τις κατακόμβες κ.λπ. Το παιχνίδι έχει πολύ καλά γραφικά, αλλά - περιέργως - είναι ασπρόμαυρα (κάτι μου λέει ότι είναι αντιγραφή της version του Spectrum!). Φυσικά, η ανάλογη δυσκολία δεν θα μπορούσε να λείπει. Είναι ένα κλασικό παιχνίδι, που χρειάζεται μεγάλη ακρίβεια στις κινήσεις και, το σημαντικότερο, πολύ καλό, χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα, αφού δίνει άπειρες ζωές και άπειρα μαστίγια. Δεν έβαλα άπειρη ενέργεια, επειδή είχε παρενέργειες (το πρόγραμμα κόλλαγε σε συγκεκριμένες περιπτώσεις). Πληκτρολογήστε το listing και σώστε το σε μία άλλη δισκέτα. Ποτέ μη σώνετε listings επεμβάσεων πάνω στις πρωτότυπες δισκέτες, γιατί υπάρχει μεγάλος κίνδυνος να καταστρέψετε χρήσιμα data του παιχνιδιού. Αφού έχετε ελέγξει για τυχόν λάθη, τρέξτε την επέμβαση και βάλτε στο drive A: την πρωτότυπη δισκέτα. Πατήστε ένα πλήκτρο, και αυτό ήταν! Καλή διασκέδαση, και Ευτυχισμένος ο Καινούργιος Χρόνος!




```
10 ' INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE
20 ' Cracked by Jim 29/11/1989
30 addr=&9C40:MEMORY &9C3F:lin=990
40 sum=0:FOR k=1 TO 16:READ a$:IF a$="END" THEN 50 ELSE a=VAL("&"+a$):
POKE addr,a:sum=sum+a:addr=addr+1:NEXT:lin=lin+10:READ a$:IF VAL("&"+a$)<>sum
THEN PRINT"DATA Error in Line";lin:STOP ELSE 40
50 MODE 2:PRINT"Mount INDY original disk in drive A: and press a key...":
CALL &9C40
1000 DATA CD,06,BB,AF,C3,5E,9C,3E,B7,32,AA,31,32,49,22,00, 699
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C3,80,00,F5,3E, 276
1020 DATA 01,CD,0E,BC,01,00,00,CD,38,BC,CD,D2,9C,F1,4F,E6, 7BB
1030 DATA 0F,32,54,9D,B9,3E,14,DD,21,00,10,F5,00,00,00,F1, 531
1040 DATA F5,00,00,00,CD,D2,9C,F1,3E,15,DD,21,00,C0,00,00, 632
1050 DATA 00,FB,21,6A,9C,3E,10,2B,3D,F5,E5,46,48,CD,32,BC, 6FB
```


THE UNTOUCHABLES™
TM and Copyright © 1989 Paramount Pictures. All rights reserved.
Ανακαλύψτε τα
PIXELOσημα
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE
ocean®
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤ ΑΝΤ ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
ΑΘΗΝΑ 11742, ΤΗΛ.: 9217428 9216847
ΟΜΝΙ SHOP ΤΗΛ.: 3601761

```
1060 DATA E1,F1,20,F3,CD,DF,9C,3E,16,DD,21,80,00,CD,E9,9C, 951
1070 DATA 3E,17,DD,21,00,A9,CD,E9,9C,3A,54,9D,32,02,A9,21, 677
1080 DATA 00,C0,11,01,C0,01,FF,3F,36,00,ED,B0,31,7F,00,C3, 617
1090 DATA 47,9C,C9,10,01,00,00,3D,F5,CD,32,BC,F1,20,F5,CD, 77D
1100 DATA 41,BC,45,CD,19,BD,10,FB,C9,F3,32,53,9D,3E,05,32, 743
1110 DATA F5,9E,CD,CA,9D,DD,E5,DD,E5,01,7E,FB,11,EB,9E,CD, B2C
1120 DATA 6F,9E,7E,E6,FC,20,F5,3A,F6,9E,B7,20,3C,3D,3C,CD, 8A9
1130 DATA 58,9E,11,EB,9E,CD,6F,9E,3A,F4,9E,FE,06,3A,E0,9E, 8F2
1140 DATA 20,EC,21,B8,88,E5,E5,01,00,00,11,F8,01,CD,0A,9E, 6B7
1150 DATA FD,E1,E1,1E,24,0E,0E,FD,56,05,41,7E,AA,77,23,10, 688
1160 DATA FA,FD,72,05,FD,09,1D,20,EE,3E,01,32,F6,9E,DD,21, 7A2
1170 DATA B8,88,11,00,00,01,00,00,DD,09,0E,0E,DD,7E,00,E6, 495
1180 DATA 0F,BA,20,F4,DD,7E,01,BB,20,EE,DD,7E,0B,32,D6,9D, 80D
1190 DATA DD,6E,0C,DD,66,0D,22,D8,9D,E1,DD,7E,06,32,E4,9D, 833
1200 DATA DD,7E,05,F5,DD,7E,00,32,E6,9D,DD,5E,07,DD,56,08, 7E2
1210 DATA 17,30,0A,A7,ED,52,DD,4E,09,DD,46,0A,09,DD,7E,02, 5FE
1220 DATA DD,4E,03,DD,46,04,E5,D5,CD,0A,9E,D1,E1,D5,E5,0E, 8FE
1230 DATA 00,7E,A9,4F,23,1B,7A,B3,20,F7,E1,D1,F1,DD,E1,91, 8EA
1240 DATA 28,0E,21,F5,9E,35,C2,F5,9C,97,01,7E,FA,ED,79,C9, 8B1
1250 DATA CD,C9,9D,D5,E5,0E,00,7E,AB,A9,77,23,1B,7A,B3,20, 7CF
1260 DATA F6,E1,D1,0E,00,3E,00,17,30,1E,06,01,7E,B9,20,0B, 4C2
1270 DATA 23,1B,7E,B7,79,28,04,46,23,1B,7E,DD,77,00,DD,23, 56E
1280 DATA 10,F9,23,1B,7A,B3,20,E2,37,C9,32,E0,9E,ED,43,8C, 7E2
1290 DATA 9E,22,89,9E,ED,53,2D,9E,01,7E,FB,3A,E0,9E,CD,58, 849
1300 DATA 9E,21,00,18,ED,5B,8C,9E,A7,ED,52,EB,21,00,00,ED, 728
1310 DATA 52,30,07,ED,5B,2D,9E,21,00,00,22,2D,9E,ED,53,A3, 58D
1320 DATA 9E,E5,11,E1,9E,CD,6F,9E,21,00,00,22,8C,9E,21,E0, 75B
1330 DATA 9E,34,E1,7C,B5,20,C4,C9,32,E0,9E,32,E4,9E,11,DD, 8E3
1340 DATA 9E,CD,6F,9E,11,DB,9E,CD,6F,9E,CB,6E,28,F6,C9,1A, 916
1350 DATA 08,13,ED,78,87,30,FB,87,38,05,1A,0C,ED,79,0D,3E, 5CD
1360 DATA 06,3D,20,FD,08,3D,20,E8,21,00,00,11,00,00,18,0E, 305
1370 DATA ED,78,F2,90,9E,E6,20,28,2A,0C,ED,78,0D,1B,7A,B3, 7A3
1380 DATA 20,EE,11,00,00,18,06,1B,ED,78,77,23,0D,ED,78,F2, 5BB
1390 DATA AD,9E,E6,20,28,0A,0C,7A,B3,20,EC,ED,78,0D,18,ED, 73F
1400 DATA 22,89,9E,21,EE,9E,E5,ED,78,CB,67,28,0C,FE,C0,38, 89C
1410 DATA F6,0C,ED,78,77,23,0D,18,EE,E1,C9,01,08,03,0F,00, 5D9
1420 DATA 00,09,46,00,00,00,01,06,01,2A,FF,02,4A,00,00,01, 1CD
1430 DATA 02,03,04,05,06,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 19
1440 DATA END
```

CBM

BATMAN: THE MOVIE

του Χρίστου Μιχόπουλου

Εδώ εχουμε την τρίτη εμφάνιση του «μπερτωμένου σταυροφόρου» (όποιος ξέρει άλλη μετάφραση του "caped crusader" παρακαλώ να μου τη στείλει), στον καλό μας Commodore 64 ή 128. Η πρώτη απ' αυτές πάει μερικά χρονάκια πίσω, ενώ η πιο πρόσφατη βγήκε για να συνοδεύσει την ομώνυμη κινηματογραφική ταινία και, φυσικά, να εισπράξει ανάλογα. Τ' αξίζει άλλωστε.

Δεν χρειάζεται να σας πω τι κάνει το διπλανό listing. Για να βρίσκεται σ' αυτές τις σελίδες,



δεν μπορεί παρά να είναι επέμβαση. Αν το παρατηρήσετε λίγο προσεκτικότερα, θα δείτε κάποιες σειρές του τύπου: A POKE B,141: REM BLABLA κ.λπ. Εφ' όσον έχετε την έκδοση κασέτας του παιχνιδιού, μπορείτε να πληκτρολογήσετε το listing και να παραλείψετε κάποια ή κάποιες από τις σειρές αυτές, αφαιρώντας έτσι το προνόμιο που περιγράφεται από την αντίστοιχη εντολή REM. Από' κει, και πέρα, η διαδικασία είναι γνωστή, δηλ. τρέξιμο, τοποθέτηση της κασέτας στο κασετόφωνο και φυσικά PLAY.

Μετά απ' αυτή τη διαδικασία, μέχρι και το κοκκαλάκι της νυχτερίδας θα σας είναι περιττό.

```
100 REM ******************************
110 REM * C64 BATMAN:THE MOVIE CHEAT *
120 REM *      CODE BY CHRISTOS      *
130 REM *        (C) 1989 PIXEL      *
140 REM ******************************
150 REM
160 FOR A=352 TO 398:READ B:POKE A,B:NEXT A
170 POKE 387,141:REM INFINITE STRENGTH
180 POKE 390,141:REM INFINITE LIVES
190 POKE 393,141:REM INFINITE TIME
200 POKE 157,128:SYS 352
210 REM
220 DATA 32,86,245,169,32,141,84,3,169,115,141,85
230 DATA 3,169,1,141,86,3,96,169,129,141,87,1
240 DATA 169,1,141,88,1,173,32,208,96,169,173,44
250 DATA 219,18,44,23,19,44,217,19,76,0,4
```

AMIGA

BARBARIAN II

του Χρίστου Μιχόπουλου

Είναι πάλι καιρός να βγάλετε τα σπαθιά απ' την ντουλάπα. Γυαλίστε τα καλά, τροχίστε τα, και ετοιμαστείτε για κυνήγι τεράτων. Θα μου πείτε τώρα ότι το Barbarian II δεν είναι κάτι το καινούργιο, μια και η πρώτη έκδοση (Spectrum/Commodore) κυκλοφόρησε πριν από κάμποσο καιρό. Ναι, σύμφωνοι, αλλά ο προγραμματιστής της έκδοσης για ST/Amiga ήταν αργός στην πληκτρολόγηση, και ο προγραμματιστής της επέμβασης ακόμη πιο αργός, με αποτέλεσμα αυτή τη «μικρή» καθυστέρηση...

Λοιπόν! Έχουμε και λέμε: Άπειρες ζωές, άπειρη ενέργεια και κάτι σπέσιαλ: Την ικανότητα να εξολοθρεύετε εχθρούς με ένα μόνο χτύπημα, εφ' όσον καταφέρετε να τους πετύχετε με το σπαθί σας. Πιστεύω ότι έχετε το παιχνίδι στην έκδοση για Amiga (2 δισκέτες), αλλιώς δε θα' χατε κάνει τον κόπο να διαβάσετε αυτές τις γραμμές. Για να λειτουργήσει η επέμβαση, κάντε τα εξής: Πληκτρολογήστε το listing στο EditWindow της Amiga Basic και σώστε το σε κάποια δισκέτα, μαζί με τις άλλες σας επεμβάσεις. Αν κάποιο από τα προνόμια που παρέχει η επέμβαση δεν σας πολυαρέσει, βγάλτε το, αφαιρώντας τη σειρά στην οποία θα το δείτε γραμμένο (π.χ. 230, 240, 250). Δώστε RUN, ακολουθήστε τις οδηγίες στην οθόνη, και μην ανησυχείτε για τίποτε παραπέρα...

```
100 REM *****************************
110 REM * Amiga Barbarian II Cheat *
120 REM *      Code by Christos      *
130 REM *        (c) 1989 PIXEL      *
140 REM *****************************
150 REM
160 cheat =&HC0:a =cheat
170 READ v$:IF v$="oops" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
```

```
200 IF c=588521& THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 POKEW &HE8,&H4E71:REM Infinite Lives
240 POKEW &H108,&H6006:REM Kill With Single Stroke
250 POKEW &H118,&H4E75:REM Infinite Strength
260 PRINT "Please insert your BARBARIAN II disk in"
270 PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
280 IF MOUSE(0)<>-1 THEN 280
290 CALL cheat
300 REM
310 DATA 2c78,0004,43fa,005a,4eae,fe68,2c40,43fa
320 DATA 005c,2209,4eae,ff6a,e588,2040,217c,4ef8
330 DATA 00e8,02ee,4ee8,0004,6008,33fc,4e71,0002
340 DATA e9ca,23fc,4eb8,0100,0002,db98,4ef8,0400
350 DATA b1fc,0003,4bec,6710,4e71,90ad,fffc,4e75
360 DATA 203c,ffff,ffff,4e75,4e71,90ad,fffc,4e75
370 DATA 646f,732e,6c69,6272,6172,7900,6466,303a
380 DATA 7275,6e00,0000,0000,0000,0000,0000,oops
```

Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ 21ου ΑΙΩΝΑ

Αφίσες του διαστήματος από το

OMNI SHOP

Πέρα από το Σήμερα

Σουλτάνη 17 (Κάθετος Στουρνάρα),
τηλ.: 3601.761















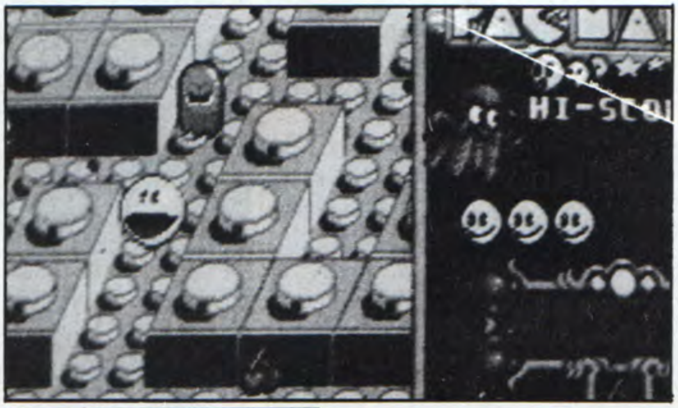
με τη συνεργασία της

MEDSA

MEDITERRANEAN SPACE ASSOCIATION

1969
20 ΧΡΟΝΙΑ
ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ
ΤΗΣ ΣΕΛΗΝΗΣ
1989

HINTS 'N' TIPS



LITTLE COMPUTER PEOPLE
(CBM)

Το παιχνίδι αυτό λάνσαρε ένα από τα πιο έξυπνα σλόγκαν που έχουμε συναντήσει: "There is a people alive in your computer". Βέβαια, ακολούθησε το "Your computer is alive" των viruses, αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία. Πάρτε λοιπόν ένα πρόγραμμα disk monitor, και ας αλλάξουμε λίγο το φίλο μας. Πηγαίντε στο trock 18, sector 17 και δείτε τον πρώτο αριθμό, ο οποίος λογικά πρέπει να είναι 8. Δώστε του τιμές ως εξής:

1. Προσθέτει καπέλο.
2. Κάνει το μισό κεφάλι του ανθρωπάκου φαλακρό.
3. Όπως το 2, μόνο που τα μαλλιά είναι άσπρα.
4. Βάζει γυαλιά ηλίου.
5. Όπως το 4, συν άσπρα μαλλιά.
6. Προσθέτει γενειάδα.
7. Όπως το 6, συν άσπρα μαλλιά.
9. Νορμάλ εμφάνιση, συν άσπρα μαλλιά.

Αυτά από το Σπύρο Βιλλάρδο. Ευχαριστούμε Σπύρο.

CRAZY COME TS
(CBM)

Φορτώστε το παιχνίδι και κάντε reset. Δώστε τώρα:

POKE 40362, 234
POKE 40363, 234
POKE 40464, 234
για άπειρες ζωές. Αν βέβαια θέλετε να «σκαλίσετε» λίγο ακόμα το πρόγραμμα, δώστε
SYS 24809; POKE 780,0: SYS 24743 και θ' ακούσετε τη μουσική. Τώρα, για να ξαναρχίσετε το παιχνίδι, δώστε **SYS 24882**. Αυτά από το Νίκο Τσουμπάκη.

BARBARIAN
(AMIGA)

Πρόκειται για το Barbarian της Psygnossis, και όχι γι' αυτό της Palace Software.

Πληκτρολογήστε 08-04-59 (συμπεριλάβετε και τις παύλες). Το border θα γίνει γκρι και το sprite σας αόρατο, θα περνάει δηλαδή μέσα από τα εχθρικά sprites. Το tip από το Γιώργο Μοσχοβίτη.

RONALD GOES DIGGING
(AMSTRAD)

Δώστε **POKE & 679E, & C9** για άπειρο χρόνο και για να καταργηθεί το sprite collision. Επίσης, δώστε **POKE & 6712, & C9** για να μην κινούνται τα αντίπαλα sprites. Καλό σκάψιμο!!!

CLASSIQUES 2
(AMSTRAD)

Μια συλλογή η οποία θα θυμίσε σε πολλούς τα παιδικά τους χρόνια. Στο φιδάκι δώστε **POKE & 498D, 100** για 100 φιδάκια, ενώ στον πιγκουίνο δώστε **POKE & 5555, 100** για 100 πιγκουίνους. Προσοχή μόνο, να μη δώσετε τιμές πάνω από 100, γιατί υπάρχει πρόβλημα.

PACMANIA
(SPECTRUM)

POKE 35141,0 για άπειρες ζωές. Τα pokes αμφότερα από τον Ανδρέα Κυριακόπουλο.

SKY JAGUAR
(MSX)

Πραγματικά χαίρομαι να βλέπω φανατικούς φίλους κάποιων μηχανημάτων. Ο Δήμος Κανιούρας στέλνει το εξής tip, που δίνει 240 ζωές.

Πριν όμως πληκτρολογήσετε το listing, δώστε (έχοντας τη δισκέτα του παιχνιδιού στο drive):
POKE -1, 170: DEF USR = & 441: A = USR (0): DEFUSR = & H44: A = USR (0).
Πατήστε - φυσικά - το Return και πληκτρολογήστε

```
10 COLOUR 15, 1, 1
20 BLOAD "JAG"
30 POKE -30208, 100
40 DEFUSR = & H87D7
50 I = USR (0)
```

Τρέξτε το τώρα, και καλή τύχη.

Δήμο, σ' ευχαριστούμε.

ARKANOID
(AMIGA)

Την ώρα που παίζετε, πληκτρολογήστε DSIMAGIC. Από εδώ και στο εξής, πατώντας τα ανάλογα πλήκτρα, θα σας έρχονται τ' αντίστοιχα bonus (πατώντας δηλαδή το D, θα σας έρχονται τρεις μπάλες κ.λπ.). Το tip μας το έστειλε ο Αλέξης Κατσοδωράκης και είναι αρκετά παλιό, πλην όμως δεν το είχαμε δημοσιεύσει.

MACH 3
(AMSTRAD)

Μήπως θέλετε το sprite σας να περνάει μέσα από εκείνα των αντιπάλων; Αν ναι, δώστε **POKE & 1973, 0.** Όλα αυτά τα θαυμαστά pokes έρχονται από την Κοζάνη και τον Ευθύμη Τσάτσο. Θύμιο, ευχαριστούμε.

KRAKOUT
(AMSTRAD)

Πηγαίντε τη ρακέτα σας κάτω-κάτω και πατήστε «P». Σε λίγο, σας περιμένει μια έκπληξη. Τώρα τι έκπληξη θα' ναι αυτή, δυστυχώς δεν ξέρω, γιατί μέχρι που παρέδωσα τα χειρόγραφα δεν κατόρθωσα να ξεθάψω το παιχνίδι από κάτι σκοτεινά συρτάρια. Πάντως, για να το λέει ο Δημήτρης Μπουραΐμης, κάτι καλό θα είναι.

SEAS OF BLOOD

Πολύ στα adventures το έχετε ρίξει (ο Α. Τσουρινάκης τρίβει τα χέρια του).

Για να πάτε στην πόλη KISH, θα πρέπει να αποβιβαστείτε σε μια μικρή παραλία και να σκαρφαλώσετε κάτι βράχια. Αυτό θα το πετύχετε μόνο εάν έχετε πάρει το σχοινί από το αμπάρι του πλοίου και το πετάξετε πάνω στα βράχια (THROW ROPE OVER CLIFFS)

Για να μπορέσετε να φτάσετε στο χαμένο ναό της πόλης ASSUR, διασχίζοντας τη ζούγκλα, πρέπει να πάρετε τις κατευθύνσεις: N, W, E, S, Για να σκοτώσετε το Ζόμπι, θα πρέπει να έχετε μαζί σας το γιαταγάνι, το οποίο θα σας δώσουν για δώρο τα πνεύματα του ναυαγίου.

Στην πόλη CALAH, τα μόνα πράγματα που πρέπει να πάρετε είναι οι προμήθειες και το Ήλεκτρο, και αυτά θα τα βρείτε εάν διασχίσετε την έρημο και σκοτώ-

Φίλοι των games, γειά σας!
Γενάρης, ο πρώτος μήνας της νέας δεκαετίας, hints'n' tips, η πρώτη στήλη για όλες τις δεκαετίες. Καλωσορίζουμε το 1990 με πολλά tips και πολλές ευχές για εξέλιξη - όχι μόνο στους υπολογιστές.

σετε κάτι καμηλιέρηδες σε μια όαση.

Τα tips από τους Ανδρέα Υφαντή και Κώστα Νικολακόπουλο. Παιδιά, ευχαριστούμε και περιμένουμε συνέχεια.

MASK III
(AMSTRAD)

Επειδή μαθαίνω πως υπάρχουν προβλήματα, ορίστε οι κωδικοί: 1) **MAYHEM** 2) **TRANSMOGRIFY** 3) **VALKYR** 4) **PETALS OF DOOM.**

Μόλις γράψετε κάποιον απ' αυτούς, πατήστε Return - και όχι Space - μέχρι το τέλος της γραμμής. Οι κωδικοί λειτουργούν σε ισάριθμα ασανσέρ. Θα τα βρείτε αν δεν μπείτε στην πρώτη πόρτα που βρίσκετε, αλλά προχωρήσετε λίγο. Φυσικά, κάθε κωδικός αντιστοιχεί σε διαφορετικό ασανσέρ. Θα καταλάβετε ότι έχετε βάλει το σωστό κωδικό στο κατάλληλο ασανσέρ, αν το ραντάρ από πάνω του αρχίσει να λειτουργεί. Οι κωδικοί ήρθαν από τη Ρόδο και τους Δημήτρη και Στέφανο Κωστή.

THE REAL GHOSTBUSTERS

Λοιπόν, με τα πλήκτρα που αλλάζουν τις πίστες, συμβαίνουν διάφορα περίεργα. Έχει γίνει μια συλλογή από διάφορα πλήκτρα, συν κάποια άλλα που έχουμε δημοσιεύσει. Ιδού λοιπόν:
OUTHSD (Ηλίας Χειλάς/Γιάννης Τοπουζίδης)
WE (Modesto)
Κρατήστε κάποια απ' αυτά πατημένα ταυτόχρονα για μερικά δευτερόλεπτα, και θα περάσετε πίστα. Εμείς θα σας ενημερώνουμε για τους νέους συνδυασμούς, σε περίπτωση που δεν πιάνουν αυτά.

THE GREAT GIANNA SISTERS

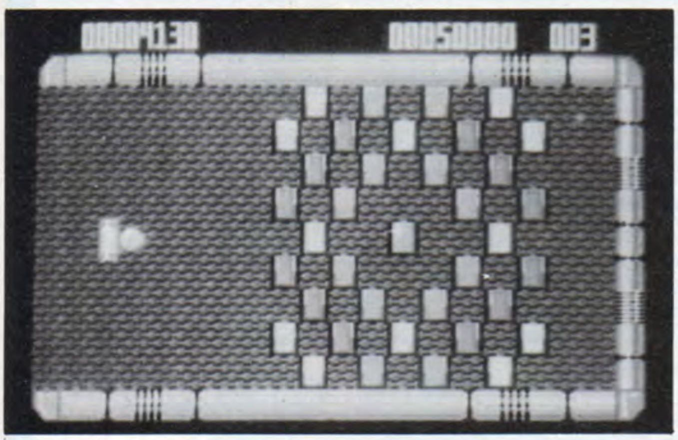
Πληκτρολογήστε **"SISTERS"** και αμέσως περνάτε στην επόμενη πίστα. Το tip από το Modesto.

MATCHDAY I
(SPECTRUM)

Μόλις προηγηθείτε στο σκορ, πάρτε τη μπάλα στην κατοχή σας και σταθείτε ακίνητος. Όλοι οι άλλοι παίκτες μένουν ακίνητοι, μέχρι να τελειώσει το ματς. Το tip από το Γιώργο Πολίτη.

XENON
(ATARI ST)

Πατώντας F5 έχετε άπειρη ενέργεια, ενώ πατώντας F4 αλλάζετε πίστες. Το tip από το Γιώργο Μοσχοβίτη.





XCEL
(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε:

```
10 MEMORY &8FFF: LOAD "!xcel"
20 50/1 &901E, &C9
30 CALL &9000
40 POKE &3227, 0
50 POKE &3228, &BE 55 FOR p= & BE00 TO &BE07
60 READ a$
65 POKE p, VAL ("&"+a$)
70 NEXT: CALL &3000
85 DATA 3e, 00, 32, a4
95 DATA 33, c3, 5d, 6a
```

και τρέξτε το, για άπειρες ζωές. Το listing ήρθε από τον Άκη Γιαννίδη.

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM
(AMSTRAD)

Τίτλος και αυτός! Στον loader, μετά το LOAD "INDIANAS, 002", &1700 δώστε:
POKE 36113,255: POKE 36361, 255: POKE 36369,255: POKE 37081,255: POKE 37190,255: POKE 37896,255: POKE 40583, 255: POKE 40603,255: POKE 40836,255: POKE 43447,255: POKE 43467,255: POKE 43700,255.

Φυσικά, όχι μόνο παίρνετε άπειρες ζωές, αλλά και μόλις ελευθερώνετε ένα παιδί, το κλουβί ξανακλείνει. Έτσι, μπορείτε να ελευθερώσετε όλα τα παιδιά σε ένα κλουβί. Τα pokes από τη Ρόδο και τους Ανδρέα Εξαδάκτυλο και Γιώργο Διακίδη.

AGENTX II
(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε:

```
30 The code is LOUDHAILER GOOSE
40 MEMORY &4000: LOAD "AGENTXII", &4AC0
50 POKE &8AF0, &B6
60 CALL &4AC0
```

και τρέξτε το. Το listing δίνει άπειρη ενέργεια, και ήρθε από τον Παναγιώτη Κάππο. Τον ευχαριστούμε.

DYNAMITE DUX
(AMSTRAD)

Στην πρώτη πίστα, πηγαίντε από το πεζοδρόμιο. Θα τη βγάλετε χωρίς δυσκολία. Στις επόμενες, διαλέγετε πάντα τον επάνω δρόμο, που είναι αρκετά πιο εύκολος, ενώ στην τελευταία πηδάτε συνέχεια επάνω στις σκάλες. Αυτά από το Γιάννη Ξυπόλητο. Εδώ όμως κλείνουμε. Θα τα πούμε σ' ένα μήνα ακριβώς. Καλή χρονιά!!! ■

Αλληλογραφία

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΤΕΛΟΣ

...Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και θέλω να κάνω μερικές ερωτήσεις: α) Κυκλοφορεί το Populus σε Amstrad 6128;
β) Τι είναι emulator, τι κάνει, πόσο περίπου κοστίζει και πού μπορώ να το βρω;
γ) Γιατί το Pixel αργεί να έρθει στην επαρχία κατά ένα μήνα; Αν δεν μπορεί να γίνει τίποτα, θα ήθελα τουλάχιστον να αυξηθεί η διορία συμμετοχής στους διαγωνισμούς, γιατί εμείς δεν προφταίνουμε να πάρουμε μέρος.
δ) Γιατί στο Special Review δεν υπάρχει screenshot από Amstrad;

Σ. Πήχας
Άρτα

α) Ακόμα όχι, αλλά κάποια στιγμή θα πρέπει να κυκλοφορήσει και στα 8-μπιτα, μαζί και στους CPC. β) Emulator: Εξομοίωση λειτουργιών ενός υπολογιστή από άλλο διαφορετικό υπολογιστή, με τη βοήθεια ειδικού software ή και hardware. Παραδείγματα εξομοίωσης: PC Ditto (εξομοίωση συμβατού σε ST), C 64 emulator (εξομοίωση Commodore 64 σε Amiga), Acorn PC emulator (εξομοίωση συμβατού σε Archimedes) κ.λπ. Είναι από τα πιο ακριβά πακέτα software - hardware και η τιμή του κυμαίνεται συνήθως στις 30.000-60.000 δρχ. Όμως οι emulators γράφονται για «ισχυρούς» υπολογιστές, οι οποίοι μπορούν, λόγω υπολογιστικής ισχύος, να εκτελούν τις πολύπλοκες εντολές της εξομοίωσης. Για τους 8-μπιτους υπολογιστές, δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα και κανένας εξομοιωτής δεν υπάρχει στη συλλογή προγραμμάτων του CPC. γ) Δυστυχώς το πρόβλημα έχει να κάνει με τη μυστηριώδη εκείνη διαδικασία της «διανομής», για την οποία - ειλικρινά - λίγα μπορούμε να κάνουμε. Όσο για τις προθεσμίες, θα προσπαθήσουμε να τις βελτιώσουμε κάπως, αν και τις έχουμε κάνει ήδη όσο γίνεται ελαστικές (μην ξεχνάς τις μέρες που χάνονται μέχρι να φτάσουν τα κουπόνια μέσω ταχυδρομείου, να ταξινομηθούν και να βγουν οι νικητές, κι όλα αυτά χωρίς να υπολογίζονται «νεκρές μέρες»: Κυριακές, αργίες, απεργίες κ.λπ.). Το περιοδικό όμως θα πρέπει να είναι στα περίπτερα την ημερομηνία που έχουμε συμφωνήσει. Πάντως, δεν θα μας ενοχλήσει καθόλου εάν έχετε κάποιες ιδέες που θα βελτιώσουν τους όρους του «διαγωνισμού των gamers». Γράψτε τες και στείλτε τες στα γραφεία του περιοδικού. Η στήλη αυτή είναι άλλωστε μια από τις πιο «δικές σας» στήλες - εσείς συμμετέχετε και εσείς κερδίζετε! δ) Ιδιαίτερος λόγος δεν υπάρχει (δεν είμαστε αντισιπισικοί!). Απλά, τις περισσότερες φορές, η έκδοση των παιχνιδιών για τον Amstrad κυκλοφορεί τελευταία και με καθυστέρηση, έτσι ώστε να μην προλαβαίνει το review μας. Όποτε υπάρχει θα την περιλαμβάνουμε.

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

...Σχετικά με τη στήλη προηγούμενου τεύχους του τεστ, έχω μερικές απορίες τις οποίες θα σε παρακαλούσα να μου τις λύσεις. Όπως θα κατάλαβες, πρόκειται για τον Αρχιμήδη A3000. Ας αρχίσουμε από το hardware:
1) Ποιές είναι οι ομοιότητες και ποιές οι διαφορές στα θέματα γραφικών, ήχου και χρωμάτων και, πιο γενικά, στο hardware μεταξύ του A3000 και της Amiga 500;
2) Ποιά monitors μπορούν να συνδεθούν με τον A3000 (συμπεριλαμβανομένων και των monitors υψηλής ανάλυσης), πόσο κάνουν και πού μπορώ να τα βρω;
3) Στον A3000 μπορούν να συνδεθούν όλα τα περιφερειακά που κυκλοφορούν στην αγορά, σαν αυτά π.χ. της Amiga, και, αν όχι, τότε ποιά μπορούν;
4) Πες μου τη γνώμη σου για το monitor Silicon Graphics (δεν ξέρω αν συνδέεται με τον A3000), αν συνδέεται και πόσο κάνει.
5) Αν συνοψίσουμε τις δυνατότητες των δύο home υπολογιστών Amiga - A3000, ποιός είναι καλύτερος, δηλαδή ποιός έχει τις πιο πολλές δυνατότητες;
6) Τέλος, θέλω να μου πεις αν αξίζει αυτή η αγορά.
Υ.Γ. Σε παρακαλώ βοήθησέ με γιατί έχω χαθεί. Έχω Amstrad 6128.

Φιλικά - Απελπιστικά
Γιάννης Τζιάκος
Μαρούσι

Πολύ ευχάριστο το γεγονός ότι ο Αρχιμήδης απόκτησε τους πρώτους του οπαδούς. Ζήτω το club των 32-bits! Αγαπητέ Γιάννη, το μόνο που μπορεί να σε διαφωτίσει πραγματικά και σε βάθος, είναι το τεστ του Αντώνη Λεκόπουλου στο τεύχος 60, μια και εκεί περιγράφει τον A3000 σε πολύ περισσότερες σελίδες από αυτές που έχω εγώ στη διάθεσή μου. Πολύ περιληπτικά όμως, έχω να σου πω τα εξής: Τα γραφικά, στα υψηλότερα από τα 28 modes, κυμαίνονται στα 640x512 pixels με 256 χρώματα on screen από παλέτα των 4.096, στα 1.056x256 με 256 χρώματα και σε ένα μονόχρωμο mode των 1.152 x 896. Η Amiga έχει σαν ανώτατο όριο το HAM με 640x400 pixels και 4.096 χρώματα, το οποίο όμως χρησιμοποιείται κυρίως σε περιπτώσεις digitizing. Στον ήχο, ο A3000 υπερτερεί σαφώς σε σχέση με την Amiga, και, όσον αφορά το hardware, εκεί η διαφορά είναι ακόμα μεγαλύτερη. Ο A3000 μπορεί να συνδεθεί με μια μεγάλη γκάμα από monitors, κάτι που εξαρτάται από το «μέχρι ποιό mode θέλεις να δεις». Για τις μέχρι τώρα εφαρμογές και προγράμματα, αρκεί ένα οποιοδήποτε high resolution monitor του ίδιου τύπου με αυτό που συνδέεται στην Amiga. Για τα modes που ανέφερα (πλην του μονόχρωμου) χρειάζεται ένα μέτριο multisync monitor της τάξης των 80.000 - 120.000 δρχ., ενώ για το μονόχρωμο mode για επαγγελματικές εφαρμογές CAD και γραφικών, κατάλληλα είναι μόνο τα μεγάλα σαν πλυντήρια monitors των 500.000 δρχ. Να σημειώσουμε ότι δεν χρειάζεται να ψάξεις για ένα ειδικό multisync monitor˙ δοκίμασα τον A3000 με ένα multisync VGA monitor από έναν Turbo-X AT και συνεργάστηκε άψογα! Άρα, και τα καταστήματα που υποστηρίζουν συμβατούς μπορούν να σου φανούν χρήσιμα, αν και θα πρέπει να σιγουρευτείς πρώτα για τη συμβατότητα των εισόδων κάθε monitor. 3) Μπορούν να συνδεθούν τα κλασικά περιφερειακά (εκτυπωτής, modem κ.λπ.), αλλά όχι τα «αφοσιωμένα» στην Amiga περιφερειακά, κάτι που άλλωστε δεν ισχύει ούτε για τους άλλους υπολογιστές. 4) Δυστυχώς δεν το ξέρω «από κοντά», οπότε θα χρειαστεί να μου πεις περισσότερες λεπτομέρειες. 5) Νομίζω ότι είναι κάπως άδικο να συγκρίνουμε τα δυο μηχανήματα, μια και κινούνται σε διαφορετική κατηγορία τιμής. Σαφώς πάντως ο A3000 είναι καλύτερος, όχι μόνο από την Amiga, αλλά και από οποιονδήποτε micro που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή. 6) Μα δεν θα τον αγοράσω εγώ! Είναι ειλικρινά δική σου απόφαση. Σκέψου τι χρειάζεσαι και τι ζητάς από τον υπολογιστή σου, και αγόρασε. Έχε υπ' όψιν σου πάντως ότι ο A3000, σαν νεότερο μηχάνημα, έχει τη γνωστή αδυναμία: Το περιορισμένο software, ειδικά στα παιχνίδια. Αν λοιπόν αγαπάς τα games, τότε σκέψου ότι η A500 έχει αρκετές εκατοντάδες. Σκέψου όμως και τα μελλοντικά παιχνίδια του A3000 (και ειδικά τα παιχνίδια ταχύτητας και τα simulators)... Πάλι σε μπέρδεψα, έτσι; Ένα μόνο μπορώ να σου πω: Καλορίζικος ο νέος σου υπολογιστής!

ΑΠΟ CPC ΣΕ PC

...Είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128, τον οποίον θα αντικαταστήσω με ένα PC. Θα ήθελα να μου απαντήσεις σε μερικές ερωτήσεις:
α) Σκοπεύω να αγοράσω έναν από τους Turbo-X, Amstrad 1512 και Hyundai Super - 16 TE. Ποιός είναι ο καλύτερος από τους τρεις; β) Ποιός μπορεί να με βοηθήσει, αν αποφασίσω να ασχοληθώ με προγραμματισμό; γ) Και ποιός από αυτούς διαθέτει αρκετά παιχνίδια; Θα ήθελα να σε ρωτήσω και κάτι άλλο. Θέλω να αγοράσω και ένα modem των 300/1.200 baud. Ποιά είναι η καλύτερη μάρκα; Και ποιά η πιο φτηνή;

Γ. Τζίτζης
Αίγινα

Όλοι τους διαθέτουν αρκετά παιχνίδια, για την ακρίβεια τα... ίδια ακριβώς. Είναι και οι τρεις τους συμβατοί, βλέπεις... Για τον ίδιο λόγο, κανένας από τους τρεις δεν θα σε βοηθήσει ιδιαίτερα στον προγραμματισμό, μια και ό,τι θα μπορείς να κάνεις με τον έναν από τους τρεις, θα μπορείς να κάνεις και με τους δύο. Όσο για το ποιός είναι καλύτερος, μου βάζεις δύσκολα και δεν μπορώ να σου απαντήσω μέσα από τη στήλη, γιατί είναι περισσότερο θέμα σχέσης τιμής κόστους - απόδοσης, άρα εξαρτάται από τα χρήματα που θα διαθέσεις. Άλλωστε και οι τρεις υπολογιστές προσφέρουν περίπου τα ίδια πράγματα και δεν υπάρχουν ουσιαστικές διαφορές. Για τα modem τέλος, υπάρχουν πάρα πολλές εταιρίες τον τελευταίο καιρό, και όλες προσφέρουν σχεδόν τα ίδια πράγματα, μια και τα περισσότερα μοντέλα modem κατασκευάζονται στις ίδιες χώρες (Taiwan, Ko-



rea, Hong Kong, και Ιαπωνία). Οι τιμές τους, για την κατηγορία που ζητάς, κυμαίνονται στις 20.000 - 25.000 δρχ., για μοντέλα που ελέγχονται πλήρως από software. Στα καταστήματα υπολογιστών θα βρεις πολλές μάρκες για modems των 30/1.200 baud.

MODEM ΚΑΙ ART STUDIO

...Έχω έναν Amstrad 6128 και αρκετές απορίες που θα ήθελα να μου απαντήσεις:

α) Μπορώ να συνδέσω με modem τον υπολογιστή μου; Αν ναι, σε τι θα μου χρησιμεύσει;

β) Έχω σχεδιάσει μερικές εικόνες με το Art Studio και τις έχω γράψει σε δισκέτα. Θέλω να τις φορτώνω για screen σε κάποια προγράμματά μου. Δοκίμασα να τις φορτώσω με τον loader ενός παιχνιδιού, αντικαθιστώντας το screen του με το δικό μου. Τελικά η δοκιμή μου απέτυχε. Εσύ όμως σίγουρα θα μου δώσεις τη λύση στο πρόβλημά μου.

γ) Πόσο κοστίζει περίπου το AMX mouse; Μπορώ να παίξω παιχνίδια με mouse;

Κ. Μπίτσικας

α) Βλέπε ερώτημα συνάδελφου user Π. Ράντη. β) Το ερώτημά σου μεταφέρθηκε στον αρμόδιο για τέτοια αλλόκοτα φαινόμενα Δ. Ασημακόπουλο, ο οποίος προετοιμάζει την απάντησή του από τα «Πρώτα Βήματα». Stay on-line! γ) Περίπου 15.000 δρχ. Παιχνίδια δεν μπορείς να παίξεις. Ο λόγος είναι ότι ενώ το joystick «στέλνει» στον υπολογιστή μια καθορισμένη κίνηση, το ποντίκι στέλνει μια δέσμη από μετακινήσεις ως προς τον κατακόρυφο και τον οριζόντιο άξονα. Το αποτέλεσμα είναι να κάνει το sprite σου μια κίνηση μπρος και... οκτώ πίσω, στην καλύτερη περίπτωση.

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ 3,5 ΙΝΤΣΕΣ ΓΙΑ GAMER

...Δεν ξέρω αν σου έχει τεθεί όμοια ερώτηση με αυτή που σου κάνω εγώ σε αυτό το κείμενο, αλλά σε παρακαλώ να μου απαντήσεις. Έχω έναν Olivetti Prodest με drive 3,5 ιντσών. Μένω στην Αθήνα και δεν ξέρω αν θα σου φανεί παράξενο το ότι δεν ξέρω πού θα βρω να αγοράσω καλά σε ποιότητα και καινούργια παιχνίδια σε δισκέτα 3,5 ιντσών. Σε παρακαλώ να μου πεις ένα κατάστημα στο οποίο θα μπορούσα να προμηθευτώ παιχνίδια για τέτοιες δισκέτες. Επίσης θα ήθελα να σε ρωτήσω για κάποιο σύνθημα που θα με βοηθούσε να ξεπεράσω τους κωδικούς που ζητά το KQ IV στο τεύχος του Ιουλίου - Αυγούστου. Αυτό το σύνθημα δεν λειτούργησε στον υπολογιστή, και έτσι σου ζητώ να μου πεις, αν μπορείς, τι να κάνω για να «ξεπεράσω» τους κωδικούς.

Ν. Δαλγιαννάκης

Software σε 3,5 ίντσες υπάρχει, αν και κάπως περιορισμένο. Δεν έχεις παρά να συμβουλευθείς τα καταστήματα πώλησης παιχνιδιών (διαφημίσεις τους υπάρχουν στο περιοδικό), τη δική μας software boutique και τις ίδιες τις αντιπροσωπείες παιχνιδιών. Όσο για τα «συνθήματα», υπάρχει η στήλη Adventure S.O.S., η οποία σύντομα θα σε βοηθήσει στην απορία σου.

ΚΡΑΥΓΗ ΑΠΕΛΠΙΣΙΑΣ

Είμαι ένας φανατικός, μα και συνάμα δυστυχισμένος αναγνώστης. Είμαι ένας χρήστης που δεν έχει το μυαλό του μόνο στα παιχνίδια, αλλά θέλει να ασχοληθεί και με σοβαρό προγραμματισμό. Είχα έναν Amstrad 464 και είχα μάθει αρκετά πράγματα πάνω στον προγραμματισμό του. Βλέποντας ότι το ρεύμα των καιρών πήγαινε προς τα Atari και Amiga, πήρα την απόφαση να πουλήσω τον Amstrad και να πάρω μια Amiga 500. Δυστυχώς έχω απογοητευτεί, γιατί δεν μπορώ να καταλάβω την Basic της Amiga. Και ενώ λοιπόν αγόρασα την Amiga για κάτι καλύτερο, έμεινα μόνο με τα όνειρα. Μπορείς να μου πεις τι να κάνω, γιατί δεν υπάρχει ούτε ένα βιβλίο της προκοπής για να με βοηθήσει; Να ρίξω την Amiga από το μπαλκόνι και να ασχοληθώ με την κηπουρική ή έχεις να μου προτείνεις τίποτα καλύτερο;

Τ. Κεσογλίδης
Ξάνθη

Η ιχθυοκαλλιέργεια νομίζω ότι έχει περισσότερο ενδιαφέρον... (απόπειρα χιούμορ). Τέλος πάντων, ας σοβαρευτούμε. Φίλε μας, δεν είναι ανάγκη να τα βάψεις όλα μαύρα σε τούτη τη ζωή. Νομίζω ότι ξεκίνησες λάθος: Πρώτα θα πρέπει να εξοικειωθείς με την ίδια την Amiga και μετά να διαβάσεις προσεκτικά το βιβλίο οδηγιών της Basic, μια και κάθε Basic διαφέρει σημαντικά από μηχάνημα σε μηχάνημα. Σιγά σιγά, είναι σίγουρο ότι θα μάθεις να προγραμματίζεις, και, όποτε έχεις πρόβλημα, εμείς και τα «Πρώτα Βήματα» είμαστε στη διάθεσή σου. Αν πάντως δεν σε έπεισα, θα σε παρακαλούσα να με πληροφορήσεις για τη διεύθυνσή σου και την ακριβή ώρα που θα πετάξεις τον υπολογιστή από το μπαλκόνι.

68000, 8086 Ή RISC;

...Σου έχω ξαναγράψει και σε ευχαριστώ για τη μεγάλη βοήθεια που μου έχεις προσφέρει. Θέλω να αγοράσω έναν υπολογιστή και θέλω να σε ρωτήσω κάποια πράγματα. Κατ' αρχήν, είμαι ανάμεσα σε έναν PC και στην Amiga:

1) Ένας PC έχει κάρτα που να ξεπερνά ή έστω να φτάνει, την ανάλυση ή τα χρώματα της Amiga; Υπάρχει κάρτα που να φτάνει τις ηχητικές δυνατότητες της Amiga;

2) Η Amiga έχει κάποιο PC emulator; Αν ναι, τότε η Amiga μπορεί να δεχθεί τις κάρτες ενός PC; Πόσο % συμβατότητα θα έχει;

3) Ποιά είναι η δική σου γνώμη; Ποιό μηχάνημα να πάρω; Σε παρακαλώ γράψε μου κάποιες τιμές των παραπάνω περιφερειακών (κάρτες, emulators κ.λπ.). Τώρα όμως μου μπήκε στο μάτι και ο A3000. Πόσο θα κοστίζει εδώ στην Ελλάδα; Πιστεύεις ότι η υποστήριξη σε software που άρχισε να υπάρχει γι' αυτόν θα τον φέρει πρώτο στις προτιμήσεις των home υπολογιστών; Πιστεύεις πως κάνει τα ίδια δειλά βήματα που έκανε και η Amiga πριν μερικά χρόνια, μέχρι να γίνει η «κυρία» των home; Υπάρχει emulator που να τον κάνει PC; Αν δεν υπάρχει, τότε νομίζεις ότι με τις δυνατότητες που έχει θα μπορούσε να φτιαχτεί κάποιος emulator και για PC και, ίσως, και για Amiga, είτε σε software είτε σε hardware ή και τα δύο μαζί; Τέλος, πώς είναι οι ηχητικές δυνατότητες του A3000; Συγνώμη που σε κούρασα, αλλά θέλω να καταλάβεις πως θέλω να αξιοποιήσω τα χρήματά μου όσο γίνεται καλύτερα.

Δ. Κορφιάτης

Είναι φανερή η «αγωνία» των αναγνωστών τώρα με τις γιορτές. Το κεφάλι σας έχει γεμίσει errors και πρέπει να αποφασίσετε για το καλύτερο μηχάνημα γρήγορα, προτού οι γιορτές φύγουν. Ας δώσουμε «χέρι βοηθείας» λοιπόν: α) Κάρτες για PC υπάρχουν, και για τον ήχο και για το resolution, τα οποία φτάνουν - και μερικές φορές ξεπερνούν - τα χαρακτηριστικά της Amiga. Το κακό είναι ότι οι κάρτες αυτές είναι ακριβές μεν, αλλά χρησιμοποιούνται λίγο ή καθόλου από τα περισσότερα προγράμματα, μια και δεν περιλαμβάνονται στο standard configuration ενός συμβατού. β) Βεβαίως έχει, το IBM transformer και ακόμα και hardware emulators (βλ. Amiga 2000). Η δυνατότητα του transformer είναι μάλλον περιορισμένη, μια και δεν έχει δυνατότητα απεικόνισης γραφικών σε IBM mode. Ποσοστό; Γύρω στα 70%. 3) Οι τιμές των καρτών και των emulators κυμαίνονται στις 30.000-50.000 δρχ. Να σου πω γνώμη; Είναι απλό: Γραφικά, ήχος και παιχνίδια = Amiga. Συμβατότητα, χιλιάδες εφαρμογές, επεκτασιμότητα, business εφαρμογές = PC. Για τις τιμές του A3000, δεν έχεις παρά να ρίξεις μια ματιά στις διαφημίσεις της αντιπροσωπίας. Κυμαίνεται γύρω στις 200.000 δρχ. στη βασική configuration. Για το μέλλον του τώρα, εάν όλα πάνε καλά και η Acorn ακολουθήσει την πολιτική των νέων πια ανταγωνιστών της (Atari και Commodore), το μέλλον προβλέπεται γεμάτο δόξα για τον A3000. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι οι δυνατότητές του είναι αισθητά πιο ψηλά από όλους τους home (τα νέα τεστ ταχύτητας του PCW τον φέρνουν σχεδόν δυο φορές πιο γρήγορο από το νέο Macintosh II με τον 68020!), και αντιπροσωπεύει τη «νέα γενιά» των home του 1990. Emulator για PCs υπάρχει εδώ και δυο περίπου χρόνια και είναι ο πιο επιτυχημένος. Όσο για τις ηχητικές του δυνατότητες, φτάνουν τα όρια ενός επαγγελματικού synthesizer: Οκτώ κανάλια, ικανότητες εφέ μέσα από το chip, sampling υψηλής πιστότητας κ.λπ. Περισσότερα στο αντίστοιχο άρθρο του Pixel...

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΤΑ ΟΡΙΑ ΤΩΝ 200.000

...Είμαι 15 χρονών και είχα αγοράσει έναν Commodore 64 πριν ένα χρόνο, τον οποίο πούλησα πριν ένα μήνα. Ο

Αλληλογραφία

λόγος είναι ότι θέλω να αγοράσω κάποιον μεγαλύτερο υπολογιστή, γιατί σκέφτομαι να ακολουθήσω το επάγγελμα του μηχανικού ή προγραμματιστή ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Θα ήθελα τη γνώμη σου για το τι θα ήταν προτιμότερο να αγοράσω: Μια Amiga ή ST ή κάποιον PC στα όρια των 200.000 δραχμών.

Κάτι άλλο είναι σχετικό με το επάγγελμα που ανέφερα παραπάνω. Νομίζεις ότι το επάγγελμα θα έχει κορεστεί σε μερικά χρόνια; Χρειάζεται από τώρα να αρχίσω να ασχολούμαι με τον υπολογιστή μου πολύ περισσότερο από πριν, γιατί θα με βοηθήσει, μια και είμαι αρχάριος σε θέματα προγραμματισμού; Ακόμα νομίζεις ότι τα ελληνικά πανεπιστήμια μπορούν να προσφέρουν γνώσεις και εκπαίδευση ισάξια με αυτή των άλλων ευρωπαϊκών χωρών; Ελπίζω να μην σε κούρασα.

Φ. Τσιτσιρίγκος

Για την περίπτωσή σου, μάλλον αργά ή γρήγορα θα χρειαστείς ένα συμβατό υπολογιστή (λυπηρό μεν, αλλά είναι αλήθεια). Απ' όσο ξέρω, πολλές από τις εργασίες των φοιτητών απαιτούν τη χρήση συμβατών και στο σπίτι. Όσο για το μέλλον της ειδικότητας των προγραμματιστών, ήδη ακολουθεί, μοιραία, την πορεία όλων των υπόλοιπων πανεπιστημιακών ειδικοτήτων, με κάποιες μικρές εξαιρέσεις. Βέβαια, εάν θέλεις να ακολουθήσεις τέτοια καριέρα, δεν φτάνουν μόνο οι σπουδές. Ο προγραμματισμός είναι πρώτα απ' όλα χόμπυ. Για το επίπεδο εκπαίδευσης, τέλος, είναι ίσως το πιο υψηλό από όλες τις άλλες σχολές τεχνικής ανώτατης εκπαίδευσης και «στέκεται» καλά, ακόμα και σε σύγκριση με τις αντίστοιχες ξένες σχολές πολλών χωρών, όχι βέβαια όλων. Καλό διάβασμα!

ΓΛΩΣΣΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ Η BASIC

...Θα ήθελα να σε ρωτήσω εάν υπάρχουν άλλες γλώσσες προγραμματισμού στον Spectrum+ (εκτός φυσικά από την Basic). Αν ναι, ποιές, πόσο κάνουν και πού μπορώ να τις βρω; (Εκτός από τις γλώσσες, πού και σε ποιά τιμή μπορώ να βρω ένα πρόγραμμα monitor για το ίδιο computer;)

Γ. Αρβανίτης

Γλώσσες υπάρχουν, αλλά δυστυχώς όχι στην Ελλάδα. Στην Αγγλία, όπου ο Spectrum έχει φανατικούς οπαδούς που προγραμματίζουν (σας φαίνεται παράξενο;), κυκλοφορεί και η Hisoft C, και μια έκδοση της Pascal. Εδώ θα χρειαστεί μάλλον να έρθεις σε επαφή με users, μια και οι εταιρίες αυτές δεν αντιπροσωπεύονται στη χώρα μας. Το ίδιο ισχύει και για το πρόγραμμα monitor που ζητάς.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ 1,75 ΙΝΤΣΕΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΑ

...Θα ήθελα να σε ρωτήσω τι ακριβώς είναι το modem. Έχω ακούσει πολλά, αλλά ακόμα δεν έχω μάθει. Επίσης έχω έναν Amstrad 6128. Θέλω να αγοράσω ένα disk drive των 5 1/4 ιντσών. Θέλω να μου πεις αν μπορώ να βρω προγράμματα για τον Amstrad σε τέτοιες δισκέτες.

Π. Ράντης
Σαλαμίνα

Modem: Modulator-DEModulator (διαμορφωτής - αποδιαμορφωτής). Αποστολή του να διαμορφώνει τα bits και τα bytes σε τηλεφωνικό σήμα, επιτρέποντας έτσι την επικοινωνία δυο υπολογιστών μέσω κοινής τηλεφωνικής γραμμής. Drive υπάρχει για τους Amstrad σε τέτοιο format, αλλά προγράμματα αποκλείεται να βρεις. Μπορείς να το χρησιμοποιήσεις όμως για back-up αρχείων σου σε δισκέτες των 5 1/4", οι οποίες και πιο φτηνές είναι, και λιγότερο δυσεύρετες.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

SPECTRUM +3 + SEIKOSHA GP50 σε πολύ καλή κατάσταση μαζί με βιβλία δισκέτες και κασέτες. ΤΗΛ. 4618936, 8-14, 9357967, 19-22, ΜΙΧΑΛΗΣ.

SPECTRUM +2 + πράσινη οθόνη Philips + παιχνίδια + βιβλία + joystick. Καλή κατάσταση 45.000. Τηλ. 5140290 Νίκος 9-10 απόγευμα.

SPECTRUM 128 + TURBO interface + 2 joysticks + TOP Games + ΕΛΛΗΝΙΚΟ Manual + καλώδιο monitor. Τηλέφωνο 2917814, Νίκος.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ SPECTRUM+, ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ, 27 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, 3 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ BASIC ΚΑΙ 6 ΒΙΒΛΙΑ. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ. 8963008 (ΝΙΚΟΣ) 8:00-10:00 μ.μ.

COMMODORE 64 μαζί με: οθόνη πράσινη κασετόφωνο 60 GAMES joystick βιβλία μόνο 50.000! Ζητήστε τον Παρασκευά, τηλ. 5618641.

COMMODORE-64 + MONITOR SANYO έγχρωμο + drive-1541-II + κασετόφωνο + 500 games/δίσκους + βιβλίο. Άριστη κατάσταση. Καταπληκτική τιμή 6514257, Νίκος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMPUTER COMMODORE 64, Disk Drive 1541, Monitor 1701, ΑΜΕΤΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. Τηλ. 9420033, Ανδρεάδης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE-64 ΜΕ DRIVE 1541 JOYSTICK, ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΑΛΙΑ ΚΑΙ ΝΕΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΒΙΒΛΙΑ, ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΗ ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΣΕ ΥΠΕΡΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ! ΤΗΛ. 8211001, ΓΙΩΡΓΟΣ (11-4 μ.μ.).

AMIGA 500 αγορασμένη από επίσημη αντιπροσωπία με modulator, joystick, 25 δισκέτες παιχνίδια πωλείται. Μανώλης 8820701.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ AMIGA 500, MOUSE, JOYSTICK, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ, ΕΓΓΥΗΣΗ ΜΕΜΜΟΧ, ΤΗΛ. 6461125, ΜΕΤΑ ΤΗΣ 6Μ.Μ., ΓΙΑΝΝΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad CPC 6128 πράσινος με modulator, δεύτερο drive, joystick splitter, καλώδιο επέκτασης πληκτρολογίου, σειριακό interface για σύνδεση με modems, καλώδιο εκτυπωτή, FIRMWARE MANUAL και πάρα πολλά βιβλία και περιοδικά, καλώδιο κασετοφώνου, 80 δισκέτες γεμάτες προγράμματα, 40 πρωτότυπα προγράμματα και 30 κασέτες. Κάθε έλεγχος δεκτός. Τιμή: 130.000 δρχ. Δημήτρης, 8026038, βραδυνές ώρες (7-11).

ΤΟ SOFTWARE ΑΞΙΖΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

Το PIXEL, θέλοντας να υποστηρίξει την υγιή διακίνηση αυθεντικού software, δεν δέχεται - εν γνώσει του - αγγελίες που αφορούν «πειρατικά» προγράμματα. Έτσι, ειδικά για τις αγγελίες της κατηγορίας "software", το PIXEL δεν θα δημοσιεύει όσες αγγελίες δεν περιλαμβάνουν πλήρες ονοματεπώνυμο και διεύθυνση (τα οποία δεν θα υπολογίζονται στην τιμή της αγγελίας).

AMSTRAD-6128 ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΣ με δισκέτες + παιχνίδια + ΦΙΛΤΡΟ + βιβλία + joystick. Τιμή ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. 7241380 Απογεύματα (ΓΙΩΡΓΟΣ).

AMSTRAD-6128 έγχρωμος, φίλτρο οθόνης κάλυμμα manual δισκέτες με games καλώδιο εκτυπωτή λόγω αγοράς PC 95.000 τηλ. (061) 273794 απόγευμα Γεράσιμος.

AMSTRAD 6128 Green joystick βιβλία δισκέτες + παιχνίδια. ΤΙΜΗ 70.000 ΤΗΛ. 5232726.

ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ! AMSTRAD 6128 πράσινος υπεράριστη κατάσταση + 25 δισκέτες + δισκετοθήκη + περιοδικά, βιβλία, μόνο 49.000. Εκπαίδευση στη χρήση του όσο χρειάζεται, 8061855, ΤΑΣΟΣ.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 27 δισκέτες + 3 joysticks + δισκετοθήκη + προγράμματα + games + αντιγραφικά + ελληνικό manual, τηλ. 7782677, Γιώργος. Μόνο 75.000.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ 6128 πράσινος (ΛΟΓΩ ΑΓΟΡΑΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΥ) ΜΕ: 150 προγράμματα, 29 δισκέτες + 2 δισκετοθήκες + joystick + περιοδικά, βιβλία, τηλ. 6478228, ΒΑΣΙΛΗΣ.

AMSTRAD 6128 πράσινος, 40 δισκέτες, SPEECH SYNTESIZER, καλώδια, κάλυμμα, βιβλία, ΜΟΝΟ 65.000 τηλέφωνο 2288135, Κώστας.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMSTRAD 6128 + 20 δισκέτες με προγράμματα + μεταλλικό joystick 65.000. Επίσης Drive 5 1/4 CUMANA Αγγλίας + 110 δισκέτες με 800 προγράμματα μόνο 60.000. Όλα μαζί 110.000, λίγες ευκολίες, τηλ. 8067140, ΘΩΜΑΣ.

AMSTRAD 6128 πράσινος υπεράριστη κατάσταση + ελληνοαγγλικό manual + 19 δισκέτες με 250 προγράμματα, αντιγραφικά, παιχνίδια + δισκετοθήκη + 2 joysticks + κάλυμμα + βιβλία + περιοδικά 90.000. τηλ. 9738860, ΝΙΚΟΣ.

ΕΓΧΡΩΜΟΣ! Amstrad 6128 (λόγω ανάγκης), 26 δισκέτες, 100 γνωστά παιχνίδια, 20 Amstrad περιοδικά, joystick. ΚΑΘΕ ΕΛΕΓΧΟΣ ΔΕΚΤΟΣ. Τιμή συζητήσιμη, (0341)-23335 (Θεσ/νίκη).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 464 σχεδόν αμεταχείριστος με βιβλία και joystick. Τιμή 35.000 μετρητοίς. Τηλ. 7019831.

AMSTRAD CPC464 πράσινος, ΓΕΡΜΑΝΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ, σε άριστη κατάσταση + JOYSTICK, ΔΩΡΟ TOP παιχνίδια, 44.000, ΜΑΝΟΣ 4115911.

ATARI 1040STFM ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ με 6 μηνών ΕΓΓΥΗΣΗ. Τιμή ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ. ΔΩΡΟ όσα παιχνίδια ΖΗΤΗΣΕΤΕ. Δημήτρης 2626852 (10-5μ.μ.).

ATARI 520ST, με Α/Μ μόνιτορ και 40 δισκέτες με προγράμματα σε τιμή ευκαιρίας, 9510474, Γιώργος.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ, πωλείται Atari 65XE 15 προγράμματα 2 joystick σε τιμή σοκ. Τηλέφωνο 3473105.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 2600, Τηλεπαιχνίδι έγχρωμο χειριστήρια JOYSTICK PADDLE 20 κασέτες, όλα 45.000, τηλ. 7011479, 3229679, ΓΙΩΡΓΟΣ.

QL 128 + πορτοκαλί μόνιτορ + διπλό diskdrive 51/4 + δισκέτες όλα μόνο 65.000. Βαγγέλης 9517241.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟ APPLE IIC ΜΕ APPLE MONITOR ΤΗ ΒΑΣΗ ΤΟΥ ΠΛΗΘΩΡΑ ΒΙΒΛΙΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΕΠΙΣΗΣ ΚΑΙ MODULATOR ΚΡΑΤΗΘΕΙΤΕ ΣΤΙΣ 63.000 ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗ ΝΙΚΟΣ 572571 (031).

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

SOFTWARE

SPECTRUM 48K: Είμαστε οι ΠΡΩΤΟΙ! ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ games σε τιμές SHOCK! ΟΛΑ από Αγγλία! Στέλνονται έντυπα στην επαρχία! Κασέτα MAXELL 150 ΔΡΧ. Στα 5 GAMES ΔΩΡΟ 2! ΤΡΕΛΕΣ προσφορές, πολλά ΝΕΑ GAMES: Cabal, Super Wonderboy... WE ARE THE BEST!!! 031/274-379 ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΖΙΑΜΠΙΡΗΣ ΠΛ. ΝΑΥΑΡΙΝΟΥ 18 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

SPECTRUM 48/128/+2 Χιλιάδες προγράμματα ΜΟΝΟ 100 δρχ. Εγγραφές με επαγγελματικά μηχανήματα. Τηλ. 041-233778, 2-5 μ.μ. Χρήστος Περηφάνης, Υψηλάντου 76, 41223 Λάρισα.

SPECTRUM!! Η μεγαλύτερη συλλογή ΑΠΟ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ μόνο 150 δρχ.!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! ΣΙΓΟΥΡΟ φόρτωμα! 8952669 ΑΚΗΣ ΤΣΑΚΟΣ ΣΟΛΩΜΟΥ 21.

SPECTRUM ΠΡΩΤΟΧΡΟΝΙΑΤΙΚΗ ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ Τελευταίοι τίτλοι όπως SHINOBI, Beach Volley, STRIDER, DRAGON, SPIRIT. Όλα 100 έκαστος ΤΗΛ. 061-336197 ή 061-222061 ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΣΙΑΓΚΡΗΣ, ΓΟΥΝΑΡΗ 212.

MEGABLAST!!! All New SPECTRUM software 48/128/+2, from ENGLAND!!! Plus AMIGA 500 software. Just call (01)9918026. *7: 30-10: 30* The Beast! ΛΕΥΤΕΡΗΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ ΒΟΙΩΤΙΑΣ 12, ΚΑΤΩ ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ.

SPECTRUM 48/128/+2/+2A. Ο,ΤΙ ΖΗΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΧΟΥΜΕ! ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ! ΣΥΝΕΧΕΙΣ ΑΝΑΝΕΩΣΕΙΣ! 7791119 Θόδωρος. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ! ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ 19, ΑΘΗΝΑ.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ SPECTRUM από 75 δρχ. πολλά δώρα και σίγουρο φόρτωμα. Τηλεφωνήστε τώρα στο 9352519. ΑΛΕΞΗΣ ΜΠΛΑΤΣΕΚ ΕΛΛΗΣΠΟΝΤΟΥ 15, Ν. ΣΜΥΡΝΗ.

SPECTRUM 128/48. Τα καλύτερα προγράμματα με εγγυημένη εγγραφή και για +2. Στέλνω με αντικαταβολή και επαρχία. Γιάννης Επιτροπιάδης, Μαυρομματέων 7, Αθήνα. Τηλ. 8819789.

ΕΧΕΤΕ SPECTRUM; Η λύση είναι ΑΛΕΞΗΣ. Όλα τα καινούργια και παλιά προγράμματα - συνεχείς ανανεώσεις από εξωτερικό. Στέλνονται στην επαρχία με αντικαταβολή. Τηλεφωνήστε σήμερα 6536572. Αλέξης Καμπουλόπουλος - Αιτωλίας 27Α, Αγ. Παρασκευή.

COMMODORE 64!!! Και τώρα κάτι ΚΟΥΦΟ!!! Στείλε τη λίστα με τα προγράμματα που θέλεις, και 60$ US για 20 δίσκους (5 εβδομαδιαίως) το μήνα! Για προγράμματα ακυκλοφόρητα από Ευρώπη - Αμερική Λίστες: Δίσκος 3$ US ή 500 δρχ. (γεμάτος) - Κασέτα 2.50$ US ή 350 δρχ. το πρόγραμμα. Με ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ - ΚΟΥΦΑΘΗΚΑΜΕ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!!! Λίστες to: Kostas Panos, 337 Donlands Av. M4J-3R8. Toronto Ontario, CANADA. 7752-240.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ.Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ,αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ Computers

☐ Software

☐ Περιφερειακά

☐ Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ | ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ | ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ | ΗΜ/ΝΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMMODORE 64-128 AMIGA!!! ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!! ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ!!! ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!! ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΜΙΧΑΛΗΣ: 4181420. ΑΝΝΑ ΠΕΤΡΑΚΗ, ΑΣΚΛΗΠΕΙΟΥ 100, ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Commodore, 15 παιχνίδια επιλογής σας μόνο 1.300 δρχ. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Άνω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη, 3.300 δρχ.

COMMODORE 64/128 AMIGA!!! Πρόγραμμα μόνο με 50 δρχ. όπως... UNTOUCHABLES - WONDER BOY III - STRIDER II - HARD DRIVING. Μην ψάχνετε οπουδήποτε!!! XARIS-SOFT! Επίσης 30 προγράμματα το μήνα μόνο 2.000 δρχ.! Και τα δωράκια της Amiga στον C-64. Τηλ. (0822) 22430 ή 22025 ή 22464. ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ΜΑΡΗΣ, ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥ, ΧΑΝΙΑ ΚΡΗΤΗΣ.

COMMODORE/64/128!!! Η μεγαλύτερη συλλογή ΑΠΟ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ μόνο100 δρχ.!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ. ΑΚΗΣ 8952669 ΤΣΑΚΟΣ ΣΟΛΩΜΟΥ 21.

COMMODORE 64/128/D!!! Ακούστε αυτό: 50 δρχ. το πρόγραμμα και στα 10 δώρο 20!!! UTILITIES - ΕΡΩΤΙΚΑ - ΖΩΓΡΑΦΙΚΑ - ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ και IBM READER Τηλ. (0822) 22129. MANOS SOFT, ΚΑΣΤΕΛΛΙ ΚΙΣΑΜΟΥ, ΧΑΝΙΑ. ΘΕΟΔΟΣΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ.

"PETER SOFT" AMSTRAD 6128.464, CBM 64, IBM ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΓΙΑ ΚΑΣΕΤΑ ΔΙΣΚΕΤΑ ΤΙΜΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΑΡΧΕΙΑ ΑΠΟΘΗΚΕΣ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ, ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ, ΜΟΥΣΙΚΑ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΚΑΙ Ο.ΤΙ ΑΛΛΟ ΣΚΕΦΤΕΙΣ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (ΤΑ ΜΙΣΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΑΝΑΜΕΝΟΝΤΑΙ ΣΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΜΕΡΕΣ) ΜΕΡΙΚΑ ΚΑΛΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ: DOUBLE DRAGON, KICK OFF, POPULOUS, ALTERED BEAST, SHINOBI, BEACH VOLLEY, BATMAN (NEW), NEWZEALAND STORY, DRAGON SPIRIT, VIRUS KILLER, CABAL, UNTOUCHABLES, BOMBER, SUPER WONDERBOY, GHOSTBUSTERS II, FIGHTING SOCCER, DYNAMITE DUX, PROCOPY (COPIES), TWIN TURBO V8, SUPER SCRABLE SIMULATOR, BESTIAL WARRIOR, BUFFALO BILL, SOLDIER OF LIGHT, SUPERTRAX. Κάθε 3 προγράμματα ΔΩΡΟ ΕΝΑ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ HARDWARE AMSTRAD 464 + προγράμματα + ΒΙΒΛΙΑ ΜΟΝΟ 30.000 και πολλά άλλα αναλώσιμα τηλ. 9702734 - 9933080. "PETER SOFT" Στασινοπούλου 31, Αγ. Δημήτρης.

AMSTRAD - AMIGA - PCompatibles. Δεκάδες νέοι τίτλοι εβδομαδιαίως από όλη την ΕΥΡΩΠΗ αποκλειστικά σε εμάς. ΤΩΡΑ δισκέτες MAXELL 3" ΜΟΝΟ 570, NONAME 3.5" ΜΟΝΟ 170 ΤΙΜΕΣ ΦΙΛΙΚΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ 2021377, Γιώργος, Καλαμά 32, ΑΘΗΝΑ. ΜΙΧΑΛΗΣ ΜΠΑΓΙΑΣΤΑΣ.

AMSTRAD KOSTAS CLUB (Kch)!!! Αν δεν μας γνωρίζετε ΣΙΓΟΥΡΑ είσαστε ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΜΕΝΟΙ από τις ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ, γιατί ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΚΑΚΕΣ αντιγραφές, ΟΧΙ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΑ και ΑΝΥΠΑΡΚΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. Μην ΠΑΡΑΣΥΡΕΣΤΕ με ψευτοτίτλους!!! ΕΜΕΙΣ πιστεύουμε ότι θα κερδίσουμε την ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗ σας με ΣΩΣΤΗ, ΦΙΛΙΚΗ και ΕΙΛΙΚΡΙΝΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. Διαθέτουμε ΟΛΑ τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, στις ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ (κασέτα ή δισκέτα). ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ σε κάθε μέλος, ΦΙΛΙΚΟΤΑΤΑ και αυτό το μήνα 15 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΕΝΤΕΛΩΣ ΔΩΡΕΑΝ!!! Αν θέλετε... Πληροφορίες: (061) 322071 ή ΓΡΑΨΤΕ την παραγγελία σας: Για το "AMSTRAD KOSTAS CLUB, Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ" AMSTRAD KOSTAS CLUB, Αντωνόπουλος Κωνσταντίνος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Έχετε Amstrad; 15 παιχνίδια επιλογής σας μόνο 1300 δρχ. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Άνω Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

AMSTRAD 6128-464 ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. Πολλά ακυκλοφόρητα. ΥΠΑΡΧΟΥΝ: CABAL - SHINOBI - DOUBLE DRAGON - Super wonder boy - Ghostbusters 2 - Batman - Kick ff - Fighting soccer - Soldier of light. Και πολλά άλλα. Θα τα βρείτε αποκλειστικά σε εμάς. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. ΜΙΧΑΛΗΣ ΜΠΑΓΙΑΣΤΑΣ ΤΗΛ. 7653759. "MAIKL SOFT" ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8 ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

***PATRAS** - AMSTRAD - CLUB!!! (Κασέτα - δισκέτα)* ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ φθηνότερα τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ARCADES, ADVENTURES, ROLEPLAYING. Συνεργαζόμενοι με γνωστό "Ευρωπαϊκό Club!" παρέχουμε ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΕΓΓΡΑΦΗΣ & ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ! ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ στο (061) 328-260. Κώστας Γιαννόπουλος, 2η πάροδος, Σατωβριάνδου 112, Πάτρα. ΠΡΟΣΦΟΡΑ: Στα 10 GAMES τα 3 ΔΩΡΕΑΝ!!!

AMSTRAD 6128. Τρελές τιμές, απίθανα παιχνίδια, πολλά δώρα. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! BEACH VOLLEY, KICK OFF, SUPER WONDERBOY. Γιώργος 777418 ΚΑΡΑΒΕΛΗΣ ΠΑΠΑΦΛΕΣΣΑ 12.

AMSTRAD 6128-464. Τώρα προγράμματα με ΜΟΝΟ 700 δρχ. μαζί με τη δισκέτα. Σε δισκέτες 3" - 5.25" και κασέτες. Τηλ. 041-233778, 2-5 μ.μ. Χρήστος Περηφάνης, Υψηλάντου 76, 41223 Λάρισα.

AMSTRAD - AMIGA: Πολλά καινούργια παιχνίδια σε λογικές τιμές. Amstrad Games: BATMAN - ALTERED BEAST. AMIGA GAMES: BEAST - INDIANA JONES III. AMSTRAD Αντώνης Τζίκας τηλ. 428-856 Χηλής 65 AMIGA Αλέξανδρος Σιδηρόπουλος Δωδεκανήσου 13.

AMSTRAD 6128 SOFTWARE. Τεράστια συλλογή από GAMES ,utilities, εκπαιδευτικά. Συνεχής ανανέωση, φιλικές τιμές, πληροφορίες (031) 435117, ΠΑΥΛΟΣ Ζαχαριάδης, ΑΦΡΟΔΙΤΗΣ 15, Θεσ/νίκη.

AMSTRAD CLUB τώρα και στο ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ!!! Όλα τα ακυκλοφόρητα GAMES για 6128. Προλάβετε ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ Ιανουαρίου. Στέλνω παντού. Τηλ. 5729029. Γιάννης Μαρκομιχάλης - Δημ. Γούναρη 34, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ.

AMIGA Πρόκληση για σύγκριση. Ό,τι πιο καινούργιο κατευθείαν από εξωτερικό. 500 δρχ. πρόγραμμα και δισκέτα, στις πέντε δισκέτες δώρο άλλη μία. Στέλνονται αντικαταβολές. Πωλούνται άγραφες δισκέτες 3.5" τηλ. 6423274 Σταύρος Σπαγαδώρος Λ. Αλεξάνδρας 310.

AMIGA έχουμε όλα τα καινούργια GAMES - UTILITIES από το εξωτερικό!! Πολύ χαμηλές τιμές!!! ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!! Στέλνουμε παντού. Δημήτρης Καλδέλης, Μίμαντος 5, τηλ. 9427649 - 9426079.

AMIGA GAMES 300 δρχ. Επαγγελματικό Software. ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ, ΒΙΒΛΙΑ ΟΔΗΓΙΩΝ. Hardware: MIDI PROFESSIONAL (DIGI-TECH), Drives, DIGIVIEW, κάμερες, καλώδια. Τηλ. 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, Κολοκοτρώνη 15, ΑΘΗΝΑ.

ΑΝ έχετε AMIGA, τότε θα πρέπει να μας μάθετε! Διαθέτουμε ΟΛΟΥΣ τους νέους τίτλους από προγράμματα σε φανταστικές τιμές. ΒΑΓΓΕΛΗΣ 9421086, ΑΛΕΞΗΣ 6536572. Αλέξης Καμπουρόπουλος, Αιτωλίας 27Α, Αγία Παρασκευή - ΑΘΗΝΑ.

Η AMIGA βρήκε τους σοβαρότερους υποστηρικτές - προγραμματιστές της στην Ελλάδα. Αποκλειστικότητα ακυκλοφόρητων προγραμμάτων λόγω εισαγωγών. Μοναδικές επαγγελματικές εφαρμογές (Μουσικές - Εμπορικές) και κατά παραγγελία. Δισκέτα και παιχνίδι 450 δρχ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΕΠΑΡΧΙΑ. Συνεχείς προσφορές HARDWARE. Εγγυημένες επισκευές και ρυθμίσεις DRIVE. ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ λογιστικές μηχανογραφήσεις εταιριών. ΣΤΟΝ SPECTRUM: HACKER PACKAGE. Περιλαμβάνει 8 αντιγραφικά, assembler disassembler, compiler, monitor. Όλα αυτά μόνο 4.000. ΤΗΛΕΦΩΝΟ 2235594. ΣΟΦΟΚΛΗΣ ΜΑΓΟΥΛΑΣ, ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 78 & ΔΑΦΝΗΣ (ΜΑΡΟΥΣΙ).

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA * COMMODORE 64. Δίνω ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ συλλογή λόγω αλλαγής. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ + ΚΕΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ (3,5") + DRIVE PROFEX (ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - AMIGA). Και επαρχία!!! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! (031) 270724 ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΙΚΟΥΡΑΣ, Ν. ΦΩΚΑ 3, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ AMIGA KICK OFF 2 Stancar Startreak 5, HardDriving ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" Verbatim 385 δρχ. NoLogoVerbati 300 δρχ. Τηλεφωνήστε 229976 και με αντικαταβολή. ΠΑΠΑΡΓΥΡΟΥ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΠΛΑΤΩΝΟΣ 31.

AMIGA GAMES, UTILITIES, MANUALS. Περιφερειακά: MIDI PROFESSIONAL, SAMPLER, EXPANSION RAM. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε με την AMIGA σας. 2475030. ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΔΕΤΣΗΣ, ΝΑΞΟΥ 4.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ τεράστια συλλογή προγραμμάτων για AMIGA σ τιμές ΕΚΠΛΗΞΗ!! Συνεχής ανανέωση από εξωτερικό. ΗΛΙΑΣ (031) 731-535. ΤΣΑΒΔΑΡΟΓΛΟΥ ΗΛΙΑΣ, ΘΕΡΙΣΣΟΥ 12, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

THE BLUE STREAK AMIGA CLUB. Τα καλύτερα games για Amiga όπως: WONDERBOY II, POWER DRIFT, FASTLANE, FALLEN ANGEL. ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. Σπύρος Κοροτσάκης (0821) - 28837, ΧΑΝΙΑ, ΠΛ. ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 83.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA USERS ΓΙΑ ΣΑΣ ΤΩΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΤΡΕΛΑΣ!! MANUAL UTILITIES GAMES VIRUSKILLER ΣΕ ΑΨΟΓΟ ΓΡΑΨΙΜΟ ΚΑΙ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΕΠΩΝΥΜΕΣ. ΑΠΟΣΤΕΛΛΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 3475448 ΓΙΑ ΠΡΟΣΥΝΕΝΝΟΗΣΗ 9 ΜΕ 5 ΚΑΙ ΣΤΟ 3427601 5 ΜΕ 9 Μ.Μ. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΜΑΥΡΟΚΟΡΔΑΤΟΥ 2, ΤΑΥΡΟΣ. ΜΙΧΑΛΗΣ ΔΡΑΚΟΣ.

ATARI ST. ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ. ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΑΠΟ ΟΛΛΑΝΔΙΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΚΩΣΤΑΣ 031 - 315379, Κ. ΚΩΣΤΑΣ, ΝΕΑ ΕΓΝΑΤΙΑ 317, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

IBM ON LINE ΑΜΕΡΙΚΗ. Ό,τι νέο θέλετε να βρείτε σε επιστημονικό software + Games σε 3 1/2 και 5 1/4 inch. Ανταλλαγές. ΤΗΛ. ΠΡΩΙ 7754758, βράδυ 6520061. Κώστας Νικολάου, Αετιδέων 28, Χολαργός.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5 1/4" για IBM συμβατούς μαζί με παιχνίδια 100 δρχ. λόγω αλλαγής κομπιούτερ. Τηλ. 9822319, 2-6 μ.μ. ΧΡΗΣΤΟΣ.

IBM SOFTWARE: ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΟΠΩΣ UTILITIES, ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ, DATABASE, ANTIVIRUS. ΑΚΟΜΑ ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΚΑΛΤΕΖΙΩΤΗΣ ΠΕΤΡΟΣ (6846710), ΤΡΙΚΑΛΩΝ 35, ΦΙΛΟΘΕΗ.

IBM ApacheStrike EaglesNest Goody The GrandVizir MotoCross CrazyCars 2 FantomFighter CombatPilot Buble International Karate+ OutRun Savage Robocop StreetFighter Τηλεφωνήστε 229-976, ΠΑΠΑΡΓΥΡΙΟΥ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΠΛΑΤΩΝΟΣ 31.

IBM ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ 100 δρχ. + ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ 300 ΤΙΤΛΟΙ EURO PC 200 δρχ. ΑΚΟΜΑ 6128 ΑΠΟ 50-100 δρχ. Στέλνω κατάλογο δωρεάν ΤΗΛ. 0267 - 22604, 7μ.μ. - 10μ.μ. ΘΑΝΑΣΗΣ ΣΦΟΝΤΟΥΡΗΣ, ΔΙΣΤΟΜΟ, ΤΚ 32005.

IBM - Μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων - Games (τελευταίοι τίτλοι) σε φανταστικές τιμές. ΜΟΝΟ 300 δρχ. μαζί με τη δισκέτα. Σε 5.25" και 3.5" δισκέτες. Τηλ. 041 - 233778, 2-5 μ.μ. Χρήστος Περηφάνης Υψηλάντου 76, 41223, Λάρισα.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ USA μνήμες τσιπάκια DRAM για επέκταση μνήμης. Όλες οι ταχύτητες. "Χτυπάμε" όποιες τιμές έχεις βρει. (8829736 Σπύρος).

ΑΠΟΘΗΚΗ προσφέρει σε φανταστικές τιμές Atari 520 STFM και 1040 Amiga A500, Compatibles PC 286 Hardiscs, Macintosh Hardiscs. Χιλιάδες άλλα είδη. Προσφορά μήνα Atari 520 STFM SD 89.900!! ICB, Αιτωλίας 57, Αγία Παρασκευή. 6380411, 6399738.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σε ΑΡΙΣΤΗ κατάσταση: 1) Γραφείο - ΕΙΔΙΚΗ παραγγελία - δέχεται 1 ST ή 1 AMIGA,

Γεωργία Ρούσσου - Μιχάλης Τηλκερίδης

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

2 μόνιτορ & 1 εκτυπωτή, πολλά ράφια: 34000, 2) Εκτυπωτής ATARI 1029: 20000, 3) 2 ντοσιέ με MANUALS 75 προγραμμάτων: 12000, 4) Μηχανογραφικό χαρτί Α4 αξίας 25000, μισοτιμής, 5) ATARI USER, πλήρες σετ (No. 1-43): 30000, 6) ATARI ST USER, 15 τεύχη: 8000, 7) 60 δισκέτες με προγράμματα XL/XE, 8) 35 δισκέτες με πολλά προγράμματα ST, 9) Δισκετοθήκες 5,25", καλώδια - προεκτάσεις, PADDLESTICKS, 10) Φωτογραφική OLYMPUS TRIP 35: 28000. Τηλ. 7212330. Νέστωρ Λάππας, ΤΘ 8556, Αθήνα 10010.

ΕΦΘΑΣΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΔΙΣΚΕΤΑ ΓΙΑ AMIGA, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, UTILITIES, ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ, ΑΡΘΡΑ, DEMO, ΤΗΛ. 2286872, απόγευμα.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ YAMAHA PSS-680 electronic keyboard (5 οκτάβες, digital synthesizer, 32 κρουστά, PCM, MIDI Sequencer κ.ά.). Προλάβετε! Τηλέφωνο 8067140, ΘΩΜΑΣ.

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ανταλλαγές, αγορές ηλεκτρονικών υπολογιστών και περιφερειακών DISC DRIVE 5 1/4", 3 1/2" για AMIGA, PC, AMSTRAD. Δισκέτες 5 1/4" έγχρωμες προσφορά. Προγράμματα για AMSTRAD, PC και AMIGA. Αποστολή όλων των ειδών και στην επαρχία. Τάσος, 9704944.

ΕΙΣΑΙ ΜΑΘΗΤΗΣ: ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ - ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ - ΛΥΚΕΙΟΥ; ΕΛΑ ΣΤΟ LONDON COMPUTER COLLEGE ΝΑ ΜΑΘΕΙΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟ COMPUTER ΣΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΜΑΘΗΤΙΚΑ GROUPS ΣΑΒΒΑΤΟΥ, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 99, ΑΜΦΙΑΛΗ, ΑΝΑΓΝΩΣΤΑΡΑ 18, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: 9598530 - 4323403 - 8963740.

5 1/4" DiscDrive για Amstrad 6128. Παίρνει φθηνές δισκέτες τύπου IBM Ποντίκι AMXmouse. Κάντε τον Amstrad Amiga. 4111286.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εκτυπωτής EPSON RX-80 με ελληνικά και Interface για SPECTRUM 45000. Τηλ. 031 - 205658, Θόδωρος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εκτυπωτής CITIZEN 120D σε άριστη κατάσταση λόγω αγοράς έγχρωμου STAR. Τηλ (0821) 28837, Σπύρος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Sound Sampler για Amstrad μόνο 1000 δρχ. GAMES + δισκέτα 700 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Τηλ. 6519138, Νίκος Κροντηράς, Αλεβιζάτου 10, ΑΘΗΝΑ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ φορητό C.D. TECHNICS SL-XP5 16άμπιτο πρόγραμματιζόμενο Direct Drive με έξοδο σύνθεσης με ενισχυτή ή στέρεο αυτοκινήτου με πολλά έξτρα. Άριστη κατάσταση. Τιμή ευκαιρίας. Ηλίας, απογεύματα. Τηλ. 6477987 - 6723521.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ, προγραμματιστής, αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες Προγραμματισμού - Λειτουργικά συστήματα (DOS κ.λπ.). Αποστόλης, τηλ. 8659488.

HONDA CHALLY 70cc, Καλομεταχειρισμένο, μόλις βγήκε από ένα "γερό" service, πωλείται σε λογική τιμή. Πληροφορίες, Αποστόλης, 8659488.



• Τα top computer games της Ευρώπης για κάθε οικιακό ή προσωπικό υπολογιστή.



• Posters και patches μιας νέας διαστημικής εποχής.



• Όλες οι ελληνικές και ξένες εκδόσεις Πληροφορικής.



• Ξένα έντυπα Πληροφορικής και Νέας Τεχνολογίας.

EUROPEAN

ENTERPRISES S.A.

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 284864, FAX: 282663

Τα OMNI shops είναι "Franchised business". Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 01-9217428

SCORES & SCORERS



ARKANOID II

940.000	Θοδωρής Τουλάς	*(Atari ST)*
825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	*(Amstrad 6128)*
707.690	Κώστας Θεοδωρίδης	*(Amstrad 6128)*
549.050	Dr Vang	*(Spectrum 48)*
465.930	Βασίλης Παπαδόπουλος	*(Amstrad 6128)*

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	*(Amstrad 6128)*
280.400	Νίκος Ορφανός	*(Amstrad 6128)*
192.500	Τάσος Πατώκος	*(Amstrad 6128)*
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	*(Amstrad 6128)*
98.560	Αντώνης Δελαγραμμάτικας	*(Amstrad 6128)*

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζαλώνης	*(Multitech PC)*
130.000	Φώτης Θωμάς	*(Spectrum +)*
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	*(Atari 520)*
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	*(Amiga 500)*
110.220	Δημήτρης Τυπάλδος	*(Atari ST)*

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	*(Amstrad 6128)*
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	*(Spectrum +)*
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	*(Amstrad 6128)*
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	*(Amstrad 6128)*
12-0	Γιάννης Πετρόπουλος	*(Amstrad 6128)*

SWORD OF SODAN

322.250	Κώστας Παπουτσής	*(Amiga 500)*
295.000	Νίκος Μωράκης	*(Amiga 500)*
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	*(Amiga 500)*

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	*(Amstrad 6128)*
9.712	Στράτος Πατέστος	*(Amstrad 6128)*
9.511	Παντελής Παλουμπής	*(Amstrad 6128)*
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	*(Amstrad 6128)*
8.500	Τάκης Πάρολος	*(Spectrum +)*

WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	*(Amstrad 6128)*
535.590	Μάριος Μελισσηνός	*(Amstrad 6128)*
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	*(Amstrad 6128)*
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	*(Amstrad 6128)*
474.850	Χρήστος Βασιλείου	*(Amstrad 6128)*

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	*(Amstrad 6128)*
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	*(Amstrad 6128)*
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	*(Amstrad 6128)*
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	*(Amstrad 6128)*
663.453	Μάκης Αμύντας - Σπανός	*(Amstrad 6128)*

KRAKOUT

2.005.550	Χρήστος Τιμωνίδης	*(Commodore 64)*
1.671.490	Μάνος Λυκάκης	*(Commodore 64)*
700.000	Θανάσης Ασπράκης	*(Commodore 64)*
652.800	Βασίλης Καρμπούρης	*(Spectrum)*

ROBOCOP

348.950	Αλέξανδρος Δημόπουλος	*(Atari ST)*
219.970	Νίκος Μπατζάκης	*(Amstrad 6128)*
182.000	Γιώργος Σώζος	*(Amstrad 6128)*
115.200	Μιχάλης Μπακόπουλος	*(Amstrad 6128)*
102.640	Γιάννης Τσιρπαυλής	*(Amstrad 6128)*

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	*(Spectrum)*
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	*(Amstrad 6128)*
1.250.000	Πάνος Μότσιος	*(Amstrad 6128)*
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	*(Amstrad 6128)*
1.080.000	Κώστας Πετρόχειλος	*(Amstrad 6128)*

KARNOV

774.330	Θανάσης Σωτηρίου	*(Amstrad 6128)*
472.440	Χρήστος Κλουσκίνας	*(Amstrad 6128)*
432.200	Γιώργος Δομετίου	*(Amstrad 6128)*
415.999	Χρήστος Αλεξανδρής	*(Amstrad 6128)*

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	*(Commodore 64)*
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	*(Amstrad 6128)*
2.774.600	Ευρυπίδης Δήμου	*(Amstrad 6128)*
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	*(Amstrad 6128)*
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	*(Amstrad 6128)*



DEFLEKTOR

250.890	Ανδρέας Παπαμιχαήλ	*(Commodore 64)*
235.440	Σπύρος Παπαγκάρης	*(Atari ST)*
185.040	Σταύρος Τεστόρης	*(Atari ST)*

PLATOON

368.100	Χρήστος Τιμωνίδης	*(Commodore 64)*
217.628	Χρήστος Τσιρώνης	*(Commodore 64)*
202.653	Τάσος Σήφακας	*(Spectrum +)*
150.000	Στράτος Κουτλής	*(Commodore 64)*
128.800	Λευτέρης Ευμορφόπουλος	*(Amstrad 6128)*

STREET FIGHTER

1.189.500	Γιώργος Αναδιώτης	*(Amiga 500)*
1.151.050	Γιάννης Λαφερμός	*(Amstrad 6128)*
720.000	Γιώργος Βλάχος	*(Amstrad 6128)*
700.000	Γιάννης Τζέρος	*(Amstrad 6128)*
525.000	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	*(Amstrad 6128)*

HUNCHBACK I

500.000	Γιώργος Κούσης	*(Amstrad 6128)*
306.200	Μάκης Λιβιτσάνης	*(Commodore 64)*
272.000	Στέλιος Τσαφαράκης	*(Amstrad 6128)*

BUBBLE BOBBLE

6.885.760	Γιώργος Λυρζιώνας	*(Amstrad 6128)*
6.147.000	Αριστοτέλης Μήτσιου	*(Amstrad 6128)*
3.722.300	Δημήτρης Φωτεινός	*(Commodore 64)*
2.900.000	Θοδωρής Ζησιμάτος	*(Commodore 64)*
2.673.000	Κώστας Αβδελιώτης	*(Atari ST)*

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	*(Amstrad 6128)*
640.000	Γιάννης Κριτής	*(Amiga 500)*
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	*(Atari 520 ST)*
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	*(Amstrad 6128)*
138.732	Στέλιος Κράλογλου	*(Amiga 500)*

TARGET RENEGADE

3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	*(Amstrad 6128)*
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	*(Amstrad 6128)*
1.867.400	Αγαμέμνων Μαζιώτης	*(Amstrad 6128)*
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	*(Amstrad 6128)*
1.117.200	Χρήστος Στόγιας	*(Amstrad 6128)*

BUGGY BOY

125.200	Ανδρέας Συνοδινός	*(Amstrad 6128)*
123.080	Κώστας Σωτηρίου	*(Amstrad 6128)*
120.000	Βαγγέλης Δουληγέρης	*(Atari ST)*

WESTBANK

7.130	Γιάννης Πετρόπουλος	*(Amstrad 6128)*
6.989	Σπύρος Μπεκονόπουλος	*(Amstrad 6128)*
6.100	Ανδρέας Τιγγήρης	*(Spectrum +)*

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτά)

16-2	Σοφία Κατσούλη	*(Atari 1040 St)*
16-3	Στέργιος Φούφας	*(Amstrad 6128)*
14-2	Γιώργος Τσατάς	*(Atari 1040 ST)*

BASKET MASTER

ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	*(Amstrad 6128)*
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	*(Commodore 64)*
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	*(Commodore 64)*
182-2	Θοδωρής Οψιμός	*(Amstrad 464)*
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	*(Amstrad 6218)*

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	*(Amstrad 6128)*
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	*(Amstrad 6128)*
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	*(Amstrad 6128)*
63-15	Τάκης Μάτσιος	*(Amstrad 6128)*

YIE AR KUNG FU

571.280	Κώστας Θεοδωρίδης	*(Amstrad 6128)*
206.580	Άκης Σπύρου	*(Commodore 64)*
201.580	Γιάννης Λεμονάκης	*(Amstrad 6128)*
190.000	Τάκης Σφέτσας	*(Amstrad 6128)*

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	*(Amstrad 6128)*
610.932	Δημήτρης Τυπάλδος	*(Spectrum +2)*
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	*(Spectrum +3)*
583.662	Χάρης Περγαντής	*(Spectrum 128)*
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	*(Spectrum +2)*

TETRIS

23.712	Γιώργος Μπούτσικος	*(Atari ST)*
22.586	Κώστας Αρβανιτίδης	*(Amstrad PC 1512)*
20.040	Σταύρος Θεοφιλάκος	*(Atari ST)*

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)

55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	*(Amstrad 6128)*
49.630	Θανάσης Μάλφας	*(Amstrad 6128)*

PACMANIA

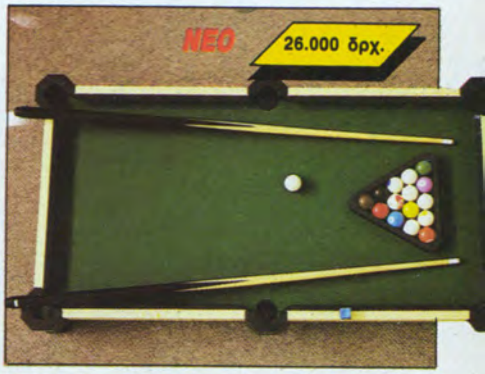
653.720	Γιώργος Αναδιώτης	*(Amiga 500)*
650.720	Jimmy® Ζήκος	*(Amiga 500)*
649.730	Χαραλαμπος Ρέτικας	*(Amiga 500)*
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	*(Amiga 500)*
560.190	Χρήστος Γενεντές	*(Spectrum)*

PIXEL / High-Tech Boutique

Διαλέξτε τώρα δώρα υψηλής τεχνολογίας!







PIXEL MAGIC

PIXEL CLOCK

Οι νέοι τρελοί κύβοι Ρούμπικ....

Νομίζετε ότι η μόδα των τρελών κύβων Ρούμπικ πέρασε; Κάνετε ένα μεγάλο λάθος! Ο διάσημος Ούγγρος μαθηματικός είναι ξανά εδώ, γεμάτος ιδέες που ξεπερνούν και την πιο τολμηρή φαντασία. Πάρτε για παράδειγμα τον κύβο-ρολόι: καθένα από τα εννιά ρολόγια πρέπει να δείχνει ακριβώς ... μεσάνυχτα. Δυστυχώς όμως, το κάθε ρολόι «ξέρει» μόνο τη δική του ώρα! Για τους πιο «απαιτητικούς» όμως, υπάρχει το Rubic's Magic, ένα από τα τελειότερα παιχνίδια στρατηγικής!

Πόσο θα αντέξουν τα δάχτυλά σας τον πειρασμό;

PIXELΟΜΠΙΛΙΑΡΔΟ

Το «χρώμα του χρήματος» ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ένα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια, τώρα σε ειδική «μίνι» έκδοση για το δωμάτιό σας. Ζήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θαυμάσιες αποχρώσεις ξύλου. Ζητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο σπίτι σας!







HI-TECH ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ

ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL

Σε μοντέρνα γραμμή, με νεανικά χρώματα, μεγάλη χωρητικότητα και πολύ, μα πολύ στυλ! Σίγουρα είναι το πιο χρήσιμο πράγμα που μπορείτε να έχετε στο σχολείο ή την εκδρομή σας.

ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL

Με κάθε μαθητή-user, το τετράδιο 200 σελίδων του Pixel. Ένα Pixel που θα είναι πάντα μαζί σας, κατάλληλο για ιστορία, φυσική, μαθηματικά και για τους ... χάρτες του τελευταίου σας adventure.

Αν ξέρετε μια ξένη γλώσσα, μπορείτε εύκολα να μάθετε άλλες τέσσερις και μάλιστα μέσα σε ... λίγα δευτερόλεπτα! Δεν έχετε παρά να ανοίξετε τον ηλεκτρονικό μεταφραστή τσέπης του Pixel και να τον ρωτήσετε για μια λέξη. Ο μεταφραστής θα σας απαντήσει σε άπταιστα αγγλικά, γαλλικά, ιταλικά, γερμανικά και ισπανικά.



VOICE CHANGER PIXEL

Αν δεν σας αρέσει η φωνή σας... μιλήστε στους άλλους με την επιβλητική φωνή του Νταρθ Βέιντερ ... ή με τη λεπτή φωνή των Τσιπ και Ντεϊλ. Θέλετε μήπως να μιμηθείτε τη φωνή των ρομπότ; Κανένα πρόβλημα. Ο παραμορφωτής φωνής της Pixel Boutique είναι εδώ για σας. Με δυνατότητα line-out, για να ακούσετε τη φωνή σας μέσα από τον ενισχυτή και να τη μαγνητοφωνήσετε, δημιουργώντας απίθανα σποτς!



ΚΙΘΑΡΑ PIXEL

Αρπάξτε την κιθάρα σας και γίνετε πρωταγωνιστής ενός ιστορικού πάρτυ με το μελωδικό παιδί της Pixel Boutique. Περιλαμβάνει μια ταστιέρα με όλες τις νότες, πλήρη σειρά ρυθμών και οργάνων και, ακόμη, μοχλό-παραμορφωτή για πολύ «σκληρούς» ήχους. Παίξτε τη μουσική του μέλλοντος. Γίνετε πρωταγωνιστής στην ποπ ... με την κιθάρα του Pixel!



MR PIXEL TIME

Ζητήστε από τον κύριο Χρόνο να σας ξυπνήσει την ώρα που θέλετε. Ο κύριος Χρόνος θα αναλάβει να σας ξυπνήσει. Φροντίστε μόνο να ξυπνήσετε γρήγορα, γιατί ο κύριος Χρόνος ... εκνευρίζεται και τότε δεν ελέγχει τις πράξεις του!

Ίσως το πιο τρελό ξυπνητήρι στην ιστορία της Pixel Boutique... Ο τρόπος που σας ξυπνά δεν περιγράφεται με λόγια!

Η ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΑΠΑΝΤΑΕΙ ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ PIXEL HI-TECH BOUTIQUE

Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.



PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
□ PIXEL MAGIC		2.600	
□ PIXEL CLOCK		3.200	
ΚΙΘΑΡΑ PIXEL		17.450	
ΤΕΤΡΑΔΙΑ PIXEL		800 τα τέσσερα	
VOICE CHANGER PIXEL		7.600	
HI-TECH ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ		22.300	
ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL			
□ ΣΑΚΙΔΙΟ		5.900	
□ SAC VOYAGE		7.200	
MR PIXEL TIME		13.400	
PIXELΟΜΠΙΛΙΑΡΔΟ junior (100x54x13 cm)		26.600	
		ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛ. ______

*Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω **εντός δέκα ημερών** το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

***Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.**

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.



898 Kisses!

D.J. NICOLA
ΜΕ ΧΟΡΕΥΤΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ
ΔΕΥΤΕΡΑ ΕΩΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ, 6-8 μ.μ.

Super 898
FM STEREO

DATA '88

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε τον ΟΔΗΓΟ ΑΓΟΡΑΣ DATA '88.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ________ Τ.Κ.________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

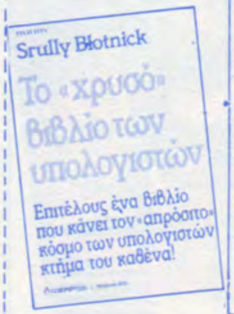


Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ________ Τ.Κ.________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ________ Τ.Κ________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο________ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ________ **Τ.Κ.**________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ________ Τ.Κ.________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ________________
ΠΟΛΗ________ **Τ.Κ.**________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ________________

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

ΘΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΗΜΟΥ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 923.8672-5, 922.5520

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΠΑΙΞΤΕ

CABAL

ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΕΣ ΑΦΙΣΕΣ

ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΩΝ GAMERS



Το Cabal είναι μια από τις πιο πετυχημένες μεταφορές - στους υπολογιστές - ενός arcade παιχνιδιού. Ελέγχετε δύο στρατιώτες, που προσπαθούν να δυεισδύσουν στις αντίπαλες περιοχές. Αντίπαλοι στρατιώτες προσπαθούν να τους εμποδίσουν, με ό,τι μέσα διαθέτουν. Το παιχνίδι είναι αρκετά διασκεδαστικό, ιδιαίτερα στο two-player option, και εισάγει μια νέα και ασυνήθιστη τρισδιάστατη απεικόνιση γραφικών.

ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Συμπληρώστε το κουπόνι (βάζοντας Χ στο κατάλληλο τετραγωνάκι) και στείλτε το στα γραφεία του Pixel πριν από τις 20 Ιανουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου). Μέσα από τη στήλη Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια..., θα μάθετε αν είστε ανάμεσα στους τυχερούς.

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Αυτή τη φορά έχουμε - μεταξύ των άλλων - και κάτι διαφορετικό. Θα κληρωθούν, από τις σωστές απαντήσεις, δέκα τυχεροί. Οι πρώτοι πέντε θα κερδίσουν από ένα παιχνίδι Batman για τον υπολογιστή τους και από μια Διαστημική Αφίσα. Οι υπόλοιποι πέντε, απλώς θα περιοριστούν στο Batman. Τα δώρα γι' αυτό το μήνα προσφέρονται από τη Medsa (τηλ. 9225520) και τη Third Wave (τηλ. 9238672-5). Καλή τύχη.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΩΝ GAMERS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

(Συμπληρώστε με ένα Χ το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή).

Οι ερωτήσεις του διαγωνισμού των Gamers

1. Ποιόν μεγάλο κακό αντιμετωπίζετε στο τέλος του πρώτου level (πίστα 1/4) του Cabal;
   α) Πλοίο ☐ β) Τανκ ☐ γ) Ελικόπτερο ☐
2. Ποιό απ' τα παρακάτω όπλα είναι χρονικά περιορισμένο;
   α) Το standard όπλο που έχετε ☐
   β) Το μπαζούκα ☐
   γ) Οι χειροβομβίδες ☐
3. Κάθε πόσους βαθμούς σας δίνεται bonus ζωή;
   α) Κάθε 10.000 ☐ β) Κάθε 25.000 ☐ γ) Κάθε 50.000 ☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ____________ ΗΛΙΚΙΑ: ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ____________

____

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΡΟΣΕΧΩΣ

DRAGON SPIRIT



Όσοι από εσάς διαβάσατε το αφιέρωμα στα game consoles, θα ξέρετε περίπου περί τίνος πρόκειται. Οι άλλοι καλά θα κάνετε να διαβάσετε το υπόλοιπο κείμενο.

Η πριγκήπισσα Alicia από τον πλανήτη Mitgult, έχει απαχθεί από ένα απαίσιο ερπετό που ονομάζεται Zawel. Ο θαρραλέος νέος Amul ανέλαβε λοιπόν να τη σώσει, και οι θεοί, σαν ανταμοιβή για το θάρρος του, τον μεταμόρφωσαν σε δράκο, ώστε να είναι πιο εύκολο το έργο του. (Παρ' όλα αυτά, δεν του εγγυήθηκαν ότι θα τον ξανακάνουν άνθρωπο, μετά το τέλος της αποστολής του).

Ακόμη όμως και με την εύνοια των θεών, ο Amul δεν είναι καθόλου σίγουρο ότι θα τα καταφέρει. Και αυτό, γιατί ο κακός Zawel έχει επιστρατεύσει όλα τα γνωστά και άγνωστα όντα που έχουν κακή ψυχή, και τα έχει στρέψει εναντίον του Amul. Στη στρατιά όμως αυτή, υπάρχουν και αρκετοί σαμποτέρ, οι οποίοι μόλις πεθάνουν θα απελευθερώσουν ένα power pill, που, αν το μαζέψει ο Amul, θα αποκτήσει έξτρα δυνατότητες, όπως ένα επιπλέον κεφάλι (με μέγιστο πλήθος τρία κεφάλια), πιο ισχυρά πυρά, μικρότερο μέγεθος για μεγαλύτερη ευελιξία, διασκορπιζόμενα πυρά και πολλά άλλα.

Το παιχνίδι διαθέτει πολλά μεγάλα sprites, τα οποία είναι σχεδιασμένα με αρκετή λεπτομέρεια και έχουν πολύ καλό animation. Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά και το ίδιο είναι και το gameplay, αρκεί να έχετε αρκετά γερά νεύρα, ώστε να το εκτιμήσετε κατάλληλα. Το Dragon Spirit ίσως έχει κυκλοφορήσει, την ώρα που διαβάζετε αυτό το κείμενο.

CONTINENTAL CIRCUS

Ο τίτλος του παιχνιδιού αυτού είναι από τους πιο παραπλανητικούς που θα συναντήσετε ποτέ. Γιατί το παιχνίδι δεν έχει καμία σχέση με τσίρκα, ελέφαντες και κλόουν. Αντίθετα, το Continental Circus είναι άλλο ένα racing game.

Πρόκειται για ένα ακόμη coin-op conversion, από το ομώνυμο coin-op της Taito, που γίνεται από τη Virgin - Mastertronic.

Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι, λίγο - πολύ, γνωστοί σε όλους: Έχετε ορισμένο χρόνο για να φτάσετε στο επόμενο Checkpoint, ενώ πρέπει, όταν φτάσετε, να έχετε περάσει κάποιο αριθμό αντιπάλων οδηγών. Δεν πρέπει να τρακάρετε πάνω στους αντιπάλους οδηγούς, γιατί, αν το κάνετε, την πρώτη φορά θα πιάσετε φωτιά και τη δεύτερη θα εκραγεί το αυτοκίνητό σας. Αν πιάσετε φωτιά, δεν ήρθε το τέλος του κόσμου, γιατί μπορείτε να μπείτε στα pits, όπου η ομάδα σας θα σβήσει τη φωτιά και θα σας αλλάξει τα χαλασμένα τμήματα. Αν όμως δεν μπείτε στα pits μέσα σε ένα λογικό χρονικό διάστημα, τότε και πάλι θα εκραγεί το αυτοκίνητό σας. Η έκρηξη δεν συνεπάγεται Game Over, αλλά χάσιμο χρόνου, που, αν γίνει πολλές φορές, τότε έχουμε Game Over.

Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πραγματικά εντυπωσιακή, πράγμα που συνεπάγεται ότι θα χρειαστείτε αρκετό καιρό για να συνηθίσετε το gameplay. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, και ο ήχος το ίδιο.

Η εκκίνηση ίσως έχει δοθεί ήδη, συνεπώς τρέξτε να προλάβετε...



GALAXY FORCE

Αρκετές φορές έχουμε γράψει στα «νέα του Software» για το νέο μεγάλο conversion της Activision, το "Galaxy Force". Είναι καιρός, λοιπόν, να μάθετε περισσότερες λεπτομέρειες για το παιχνίδι αυτό.

Ως γνωστόν, πρόκειται για conversion από το ομώνυμο coin-op της Sega, που, όταν πρωτοεμφανίστηκε στις Η.Π.Α., είχε κάνει μεγάλη αίσθηση με τα γραφικά και τη γρήγορη κίνησή του. Ήταν, μάλιστα, από τους σοβαρούς διεκδικητές του επίζηλου τίτλου «coin-op της χρονιάς», αλλά τον έχασε από το "CHASE H.Q.".

Η ιστορία του "Galaxy Force", εκτυλίσσεται σε ένα σύνολο από 3D πίστες, στις οποίες πετάτε προς το βάθος της οθόνης με το διαστημόπλοιό σας. Ο στόχος είναι, φυσικά, να επιζήσετε όσο το δυνατόν περισσότερο. Για να το πετύχετε, θα πρέπει να αποφεύγετε τα εμπόδια που εμφανίζονται, καθώς και να σκοτώνετε ή να αποφεύγετε τους κακούς που συναντάτε στο δρόμο σας και έχουν σκοπό να σας κονιορτοποιήσουν. Όσο προχωράτε, βέβαια, στο παιχνίδι, τόσο πιο δύσκολο γίνεται το έργο σας.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι, όπως αναφέραμε, εντυπωσιακά και έχουν μεταφερθεί με αρκετή επιτυχία από το coin-op. Το animation είναι ομαλό και το scrolling ταχύτατο σε όλες τις versions του παιχνιδιού. Για το gameplay δεν έχουμε πολλά στοιχεία, αλλά η Activision είναι κάποια εγγύηση. Η αποστολή στο Γαλαξία αρχίζει τέλη Δεκέμβρη με αρχές Γενάρη. ■



Νέα του Software

Μια και οι γιορτές των Χριστουγέννων έχουν περάσει, και η Χριστουγεννιάτικη αγορά έχει κλείσει, η δραστηριότητα των εταιριών software παρουσιάζεται μειωμένη. Έτσι, η πιο ενδιαφέρουσα είδηση έρχεται από το χώρο του hardware, και αφορά την εμφάνιση, επιτέλους, του Sam Coupé, από την M.G.T.

• Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι δεν έχουμε νέα από το χώρο του software, που είναι άλλωστε και το αντικείμενο της στήλης. Τα καλύτερα από τα νέα αυτά αφορούν τους φίλους των soccer simulations. Άλλοι δύο, λοιπόν, επίδοξοι ανταγωνιστές του "Kick-off" ανακοινώθηκε ότι θα κυκλοφορήσουν. Το πρώτο ονομάζεται "Gazza's Super Soccer" και θα κυκλοφορήσει από την Empire. Η εταιρία ισχυρίζεται ότι θα περιλαμβάνει όλα τα options του "Kick off" πιο ρεαλιστικά φτιαγμένα, καθώς και κάποια επιπλέον. Το άλλο ονομάζεται "Vinnie Jones Soccer Spectacular", οφείλει το όνομά του - προφανώς - στον παίχτη της Leeds United, Vinnie Jones, και θα κυκλοφορήσει από τη Screen 7. Ελπίζουμε να μη συναντηθεί με τον καρχαρία από το "Jaws", αλλά - σε κάθε περίπτωση - θα σας κρατάμε ενήμερους.

• Τα καλά νέα, όμως, δεν σταματάνε εδώ για τους φίλους των sports simulations, μόνο που τώρα περνάμε σε πιο βίαια αθλήματα. Το πρώτο από αυτά είναι το "Australian Rules Football".

• Το "Rules" στον τίτλο είναι μάλλον παραπλανητικό, αφού το παιχνίδι δεν φαίνεται να έχει κανόνες, εκτός αν τιμωρείται όποιος αποτύχει στο να χτυπήσει αντιπάλους. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει από την "Again-Again", πράγμα που εγγυάται ότι θα είναι απάνθρωπα δύσκολο. (Βλέπε Musters).

• Η Infogrames έχει ετοιμάσει μια ευχάριστη έκπληξη για τους κατόχους των 8 bits μηχανημάτων, με τα conversions των "Bobo" και "Tin Tin on the moon", των γνωστών επιτυχιών στα 16-bits. Τα conversions, ως τώρα τουλάχιστον, προχωρούν θαυμάσια, και είναι πιθανό κάποιοι από εσάς να τα έχετε ήδη την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές.

• Όσοι από σας δεν θυμάστε το "Captain America" που είχε κυκλοφορήσει από την "Go!", κάνετε πολύ καλά, μια και δεν ήταν ιδιαίτερα καλό. Τα πράγματα όμως φαίνεται να αλλάζουν στο "Dr Doom's Revenge", όπου ο Captain America, ίσως μαζί με τον Spiderman, πολεμούν ενάντια στον Δόκτορα της Καταστροφής.

• Τέλος, ένα ακόμη coin-op της Capcom θα πάρει το δρόμο του conversion, φυσικά, από την U.S. Gold. Αυτή τη φορά, ο κλήρος έπεσε στο "Dynasty Wars", που εκτυλίσσεται στην αρχαία Ιαπωνία και περιλαμβάνει μάχες μεταξύ εφίππων, πεζών, τοξοτών κ.λπ., και όλα αυτά, με εξαιρετικά γραφικά και animation. Είναι νωρίς ακόμη για να πούμε πότε θα κυκλοφορήσει και πόσο καλό θα είναι, αλλά ελπίζουμε ότι ως τότε θα έχει κυκλοφορήσει το "Turbo Outrun", που η τελευταία ανακοίνωση το θέλει να κυκλοφορεί στα τέλη Δεκεμβρίου... ■

ARCADE

WINNING RING



Η ΣΤΗΛΗ ΑΥΤΟ ΤΟ μήνα είναι κάπως διαφορετική. Αυτό συμβαίνει γιατί οι γκρίνιες της εισακούστηκαν. Θα θυμάστε βέβαια πριν από πολύ-πολύ καιρό, που λέγαμε πως στην Ελλάδα δεν έρχονται όλα τα παιχνίδια στην πλήρη τους έκδοση, όπως ας πούμε το Outrun. Τέλος πάντων, αυτά φαίνεται πως αποτελούν πλέον παρελθόν. Έτσι, το Pixel παρουσιάζει πρώτο (όπως πάντα) τα πρώτα φοβερά arcade games της νέας γενιάς.

Το Winning Ring, για αρχή, είναι ένας εξομοιωτής αγωνιστικού αυτοκινήτου, που ξεφεύγει απ' ό,τι ξέρατε μέχρι τώρα. Αρχίζοντας από την εξωτερική εμφάνιση, να πούμε ότι, για να παίξετε Winning Ring, πρέπει να μπείτε μέσα στο κουβούκλιο του παιχνιδιού. Μπροστά σας υπάρχει βέβαια η οθόνη, το τιμόνι και ο μοχλός ταχυτήτων. Πίσω σας, και ακριβώς πάνω από τα αυτιά σας, υπάρχουν δύο από τα τέσσερα ηχεία που δίνουν τον ήχο, ο οποίος είναι φοβερός.

Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο αυτοκίνητα, τα οποία αποτελούν ταυτόχρονα και τα επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού. Το πρώτο έχει τρεις ταχύτητες και το δεύτερο πέντε και μεγαλύτερες τελικές, αλλά είναι πιο δύσκολο στην οδήγηση. Πριν αρχίσετε τον αγώνα, το Winning Ring σας δίνει τη δυνατότητα να κάνετε ένα γύρο εξάσκηση στην πίστα. Πιάνετε λοιπόν το τιμόνι με κάπως περίεργα προαισθήματα και πατάτε γκάζι. Ακούτε το φοβερό ήχο και βλέπετε το στροφόμετρο ν' ανεβαίνει. Βάζετε δεύτερη και μετά τρίτη. Μπροστά σας βρίσκεται η πρώτη στροφή. Κατεβάζετε ταχύτητα, στρίβετε το τιμόνι και, έντρομοι, διαπιστώνετε ότι γέρνετε προς το πλάι. Μετά από λίγα δευτερόλε-

AFTERBURNER II

Η ΓΝΩΣΤΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ σας Sega κυκλοφόρησε πρόσφατα το παλιό και καλό Afterburner, σε μια βελτιωμένη έκδοση. Οι βελτιώσεις του παιχνιδιού δεν συνίστανται μόνο στα γραφικά, αλλά και στην «εξωτερική εμφάνισή» του.

Το παιχνίδι λοιπόν ήρθε και στη χώρα μας στην αυθεντική του μορφή. Υπάρχει μια καμπίνα, μέσα στην οποία μπαίνετε για να παίξετε. Μπροστά σας βλέπετε την οθόνη - τι άλλο; - ενώ πάνω από το κεφάλι σας υπάρχουν τα ηχεία που δίνουν τον ήχο. Ελέγχετε το αεροσκάφος σας με δύο χειριστήρια: Ένα για την κατεύθυνση (πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά) και τους πυροβολισμούς, και ένα για την ταχύτητα (γρήγορα, αργά). Τον εξοπλισμό του παιχνιδιού τον συμπληρώνουν κάποια φώτα, που προειδοποιούν τον παίκτη αν έρχεται κάποιος πύραυλος κατά πάνω του, και αναβοσβήνουν αν βρίσκεται στο δρόμο προς το έδαφος. Τόσο το cockpit, πάντως, όσο και το κάθισμα, σας κάνουν να νομίζετε ότι βρίσκεστε σε πραγματικό αεροπλάνο. Το παιχνίδι σας εφοδιάζει με δύο όπλα: Πυραύλους και σφαίρες. Και τα δύο μπορείτε να τα εκτοξεύσετε πατώντας τα ανάλογα κουμπιά, που βρίσκονται επάνω στο χειριστήριο κατεύθυν-



πτα βέβαια, καταλαβαίνετε ότι όλο το κουβούκλιο μέσα στο οποίο βρίσκεστε ακολουθεί τις κινήσεις του αυτοκινήτου: Στρίβει στις στροφές, γέρνει όταν έχει κλίση ο δρόμος και, γενικά, σας δίνει την αίσθηση ότι βρίσκεστε μέσα στο αυτοκίνητο. Η πιο καλή του φάση, όμως, είναι όταν το αυτοκίνητο μπαίνει σε κάποια στροφή με «τις πάντες», ή κάνει τετ-α-κε, οπότε και όλη η καμπίνα παίρνει ανάλογη γωνία. Πρόκειται με λίγα λόγια για ό,τι πιο ρεαλιστικό έχουμε δει.

Το Winning Ring έχει ειδικά υδραυλικά συστήματα, που επικοινωνούν με το πρόγραμμα και αντιδρούν ανάλογα με την κίνηση του αυτοκινήτου ή την κατάσταση που δημιουργείται στο παιχνίδι (σύγκρουση, τετ-α-κε κ.λπ.). Τα συστήματα αυτά ενεργοποιούν στη συνέχεια τα ανάλογα αμορτισέρ, που δίνουν την κίνηση στην καμπίνα. Έτσι, το παιχνίδι γίνεται ακόμα πιο αληθινό. Βέβαια όλα αυτά δεν θα ήταν τίποτα χωρίς τα κατάλληλα γραφικά. Η Namco λοιπόν (κατασκευάστρια του παιχνιδιού) φρόντισε να κάνει πολύ καλή δουλειά στα graphics. Έχουμε λοιπόν μεγαλύτερη οθόνη, πολύ μεγαλύτερη απ' ό,τι είχατε συνηθίσει στα μέχρι τώρα παιχνίδια. Το μεγάλωμα της οθόνης το ακολούθησε αντίστοιχο μεγάλωμα της ανάλυσης. Μη νομίσετε δηλαδή πως θα βλέπετε μια οθόνη standard ανάλυσης, μεγεθυμένη (άρα σπασμένη στις λεπτομέρειες).

Υπάρχουν κάτι φοβερά vector graphics που κινούνται ταχύτατα. Τα χρώματα επίσης είναι πολύ ζωηρά και ο μέσος όρος των γραφικών είναι λίγο παραπάνω από εκείνο που έχουμε συνηθίσει να θεωρούμε άριστο. Όσο για τον ήχο, βέβαια, δεν μιλάμε. Τετρακάναλος, στη σωστή ένταση, εκμεταλλεύεται στο έπακρο το surround system του μηχανήματος. Έτσι, ακούτε τους ήχους της μηχανής από πίσω σας και τα κορναρίσματα των άλλων ή τα τρακαρίσματα, από όποια πλευρά γίνουν. Φοβερά πράγματα δηλαδή.

Εκείνο όμως που είναι πραγματικά αξιοθαύμαστο, είναι ο έλεγχος που έχετε στο όχημα. Θα κάνετε λίγο καιρό να συνηθίσετε τη ρεαλιστικότητα, αλλά μετά θα μπορείτε, μόλις τελειώσετε το παιχνίδι, να πάρετε το αυτοκίνητο του μπαμπά σας και να του δείξετε πώς να μπαίνει στις στροφές με 160KHz και ανάποδα τιμόνια. Κλείνοντας, να πούμε ότι το Wining Ring ανήκει στη νέα γενιά των παιχνιδιών, που χρησιμοποιούν τις τελευταίες τεχνικές, αλλά και κοστίζουν 100 δρχ. ανά παιχνίδι. Πάντως, η ποιότητα του παιχνιδιού δικαιολογεί την υψηλή τιμή.



σης. Χρησιμοποιήστε κατάλληλα τα όπλα σας, και θα μπορέσετε να καταρρίψετε τα αντίπαλα αεροσκάφη, πράγμα που αποτελεί και το σκοπό του παιχνιδιού. Όπως θα δείτε, υπάρχουν στην οθόνη δίπλα στο αεροπλάνο σας δύο στόχαστρα. Το ένα δείχνει πού θα πάνε οι σφαίρες σας και το δεύτερο δείχνει ποιόν κακομοίρη θα πετύχουν οι πύραυλοι που θα ρίξετε. Αυτό το δεύτερο στόχαστρο, μόλις κεντράρει σε κάποιον αντίπαλο, «κλειδώνει» επάνω του και μένει εκεί για κάποια ώρα. Αν στο μεταξύ εκτοξεύσετε κάποιον πύραυλο, είναι σίγουρο πως θα τον πετύχει. Αυτό μπορεί να επαναληφθεί τρεις φορές, μέχρι να εξαφανιστεί κάποιος στόχος.

Ξεκινάτε από το αεροπλανοφόρο σας και πετάτε προς το τέλος του level, προσέχοντας να αποφύγετε τις σφαίρες που σας πετούν «οι άλλοι», οι οποίοι σας έρχονται απ' όλες τις μεριές. Αυτό που χρειάζεται είναι να έχετε γρήγορο μάτι και αντανακλαστικά σε συναγερμό.

Τα γραφικά του παιχνιδιού ουδεμία σχέση έχουν με το πρώτο Afterburner. Η οθόνη είναι μεγαλύτερη, το ίδιο συμβαίνει και με τα sprites. Βλέπετε τη δράση από μια κάμερα τοποθετημένη πίσω από το αεροσκάφος σας, και το scrolling είναι προς όλες τις κατευθύνσεις και πολύ γρήγορο. Όλα τα sprites είναι πολύ καλοσχεδιασμένα και τα background graphics το ίδιο. Οι αερομαχίες εξελίσσονται πάνω από βάση, ποτάμια και θάλασσες, με συνέπεια να βρίσκεστε αγκαλιά με λιοντάρια, κάθε φορά που σας καταρρίπτουν. Το να είναι τόσο καλά τα γραφικά είναι φυσικό, αφού οι προγραμματιστές έχουν στη διάθεσή τους τα πάντα από επεξεργαστές, μνήμη και οτιδήποτε άλλο χρειάζονται για να γράψουν ένα φοβερό game.

Τις κινήσεις του αεροσκάφους σας τις ακολουθεί ολόκληρη η καμπίνα. Οι κινήσεις είναι σε δύο επίπεδα: Η καμπίνα κουνιέται πάνω ή κάτω, ενώ η καρέκλα σας (που ακολουθεί τις κινήσεις της καμπίνας) γέρνει αριστερά η δεξιά, και κουνιέται όταν τσακίζεστε στο έδαφος.

Πολύ ατμοσφαιρικός είναι ο ήχος του παιχνιδιού. Δυστυχώς δεν είναι surround, όπως εκείνος του Winning Ring, είναι όμως sampled και πολύ ρεαλιστικός. Γενικά, το Afterburner κατορθώνει να σας βάλει μέσα στην ατμόσφαιρα της μάχης, και σε αυτό συντελούν σε μεγάλο βαθμό οι κινήσεις της καμπίνας και του καθίσματός σας. Πρόκειται για ένα πολύ γρήγορο παιχνίδι, που θα σας ζαλίσει τις πρώτες φορές και που, βέβαια, κοστίζει 100 δρχ. ανά game.



Video

ΑΝ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ένα γκάλοπ, το οποίο να ρωτούσε τα ... βίντεο ποιά είναι η πιο μισητή τους εβδομάδα, σίγουρα η απάντηση θα ήταν «η εβδομάδα των Χριστουγέννων». Οι λόγοι είναι πολύ απλοί: Η κάθε εταιρία φυλά τις καλύτερες κυκλοφορίες γι ' αυτήν την περίοδο. Και τι δεν έχουμε λοιπόν αυτές τις μέρες: Το Βαρώνο Μυνχάουζεν, το Σκρούτζ και τα φαντάσματά του... και φυσικά το βασιλιά της βραδιάς, τον (ήχος τυμπάνων)...

ΤΟΥ Γ. ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΙΤΛΟΣ: **ΠΟΙΟΣ ΠΑΓΙΔΕΨΕ ΤΟΝ ΡΟΤΖΕΡ ΡΑΜΠΙΤ**
ΕΤΑΙΡΙΑ: **TOUCHSTONE PICTURES**
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: **ΡΟΤΖΕΡ ΡΑΜΠΙΤ, ΤΖΕΣΙΚΑ ΡΑΜΠΙΤ, ΜΠΟΜΠ ΧΟΣΚΙΝΣ, ΚΡΙΣΤΟΦΕΡ ΛΟΥΝΤ**
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: **ΡΟΜΠΕΡΤ ΖΕΜΕΚΙΣ**

Μέχρι την εποχή του Ρότζερ Ράμπιτ, τα όνειρα γίνονταν πραγματικότητα. Από αυτήν την ταινία και πέρα, η πραγματικότητα έγινε πιο φανταστική και από τα ίδια τα όνειρα. Όλα τα περιμέναμε, αλλά αυτό όχι!

Ήταν η εποχή που ο Σπίλμπεργκ δεν είχε ακόμα ξεκαθαρίσει τι θα κάνει με τον Ιντιάνα Τζόουνς και, εδώ και αρκετό καιρό, δεν είχε με τι να ασχοληθεί. Τις περισσότερες τρελές επιθυμίες των μικρών και μεγάλων τις είχε εκπληρώσει: Είχε φέρει στο φως ένα σούπερ ήρωα (Ιντιάνα Τζόουνς), πολλά και διάφορα τέρατα (Γκρέμλινς), είχε κάνει ένα ταξίδι στο χρόνο (Επιστροφή στο Παρελθόν), ένα ταξίδι μέσα στο ανθρώπινο σώμα, είχε αποκαταστήσει φιλικές σχέσεις μεταξύ ανθρώπων και εξωγήινων



(οι οποίες είχαν επικίνδυνα διαταραχθεί λόγω των gamers) με δύο ταινίες... Δεν είχε μείνει τίποτε άλλο. Τι άλλο φανταστικό θα μπορούσε να γίνει αληθινό άραγε; Μα, η ίδια η φαντασία: Τα κινούμενα σχέδια!

Βέβαια το κατόρθωμα δεν ήταν καινούργιο. Πολλές φορές στο παρελθόν, οι ήρωες των κινουμένων σχεδίων προσπάθησαν να ζωντανέψουν μέσα στον κόσμο των ανθρώπων. Όμως η επιτυχία δεν ήταν πολύ μεγάλη. Όσο καλή δουλειά κι αν γινόταν, το «καρτούν» ήταν πάντα «καρτούν» και μας έδειχνε πάντοτε τη μια του όψη, κάτι που θύμιζε αμέσως στο θεατή ότι αυτός ο «ηθοποιός» ήταν φτιαγμένος στο χαρτί. Ο Σπίλμπεργκ όμως έχει το προσόν να σκέφτεται σαν μικρός, και όχι σαν μεγάλος. Αποφάσισε ότι ένα κινούμενο σχέδιο έπρεπε να μείνει κινούμενο σχέδιο, αλλά να είναι και «ζωντανό», τρισδιάστατο και να κινείται φυσιολογικά όπως ένας άνθρωπος: Να στρίβει την πλάτη του στο φακό όπως οι άνθρωποι, να γράφει με κανονικό «ανθρώπινο» μολύβι, να πίνει ανθρώπινα ποτά (αν και οι παρενέργειες δεν ήταν ανθρώπινες) και να οδηγεί (έστω και αυτοκίνητο-καρτούν). Οι γραφίστες του Walt Disney έπιασαν δουλειά, οι υπολογιστές άναψαν, η τρομερή εταιρία των εφέ ILM (Industrial Light and Magic) του Τζορτζ Λούκας έβαλε το χεράκι της και, σιγά σιγά, ο Ρότζερ Ράμπιτ άρχισε να σχεδιάζεται.

Βρισκόμαστε στην εποχή του μεσοπολέμου, κάπου ανάμεσα στα 1920 και 1940. Σικάγο, εποχή των «σκληρών παρανόμων». Αν και ποτέ κανένας δεν είχε μιλήσει γι ' αυτήν, η πόλη του Σικάγο φιλοξενεί την πρώτη αναγνωρισμένη συνοικία των καρτούνς, την Toon-Town. Είναι ένα τμήμα της πόλης, όπου τα καρτούνς κατοικούν, διασκεδάζουν και δουλεύουν. Το 90% του πληθυσμού απασχολείται στα πλατώ της κινηματογραφικής εταιρίας που βρίσκεται εκεί κοντά, έχοντας σαν επάγγελμα την ηθοποιία. Κωμικοί, χορεύτριες, θηριοδαμαστές, σούπερ ήρωες, είναι μερικές από τις ειδικότητές τους. Ανάμεσά τους ξεχωρίζει ο μεγάλος κωμικός - λαγός, ο Ρότζερ Ράμπιτ, ασχημούλης, αλλά ταλαντούχος, του οποίου το ειδύλλιο και τελικά ο γάμος με την πανέμορφη χορεύτρια Τζέσικα απασχόλησε όλες τις κοσμικές στήλες των εφημερίδων (φυσικά, και η Τζέσικα είναι καρτούν). Επίσης διάσημο είναι το ζευγάρι Ντάφυ Ντακ - Ντόναλντ Ντακ, των οποίων η «σπεσια-

Review

λιτέ» είναι ένα εκρηκτικό νούμερο, όπου και οι δύο παίζουν πιάνο ταυτόχρονα στη σκηνή και καταλήγουν να πετούν τα πιάνα ο ένας στο κεφάλι του άλλου. Από την παλιά σχολή των καρτούνς, ξεχωρίζουν οι παλιές μαυρόασπρες χορεύτριες των καμπαρέ, οι οποίες, αν και ξεθωριασμένες μπροστά στις full color high resolution καλοσχεδιασμένες νεαρές σταρ, διατηρούν πάντα τη γοητεία τους. Ο Ρότζερ Ράμπιτ όμως, όπως όλοι οι άσχημοι σύζυγοι των σταρ, είναι φοβερά ζηλιάρης. Θέλοντας να ερευνήσει την ιδιωτική ζωή της γυναίκας του, αναθέτει σε έναν ξεπεσμένο ντετέκτιβ (Μπομπ Χόσκινς) την υπόθεση. Το αποτέλεσμα είναι μερικές φωτογραφίες που δείχνουν τη Τζέσικα στο καμαρίνι της με τον πλούσιο ιδιοκτήτη των στούντιο. Γεμάτος θλίψη ο Ρότζερ, σκέφτεται να αυτοκτονήσει.

Την επόμενη μέρα όμως, τα νέα σκάνε σαν βόμβα: Ο πλούσιος ιδιοκτήτης των στούντιο βρίσκεται δολοφονημένος. Όλες οι υποψίες πέφτουν στο κεφάλι του Ρότζερ, του ζηλιάρη συζύγου, ο οποίος όμως αρνείται κάθε κατηγορία και ζητά τη βοήθεια του ντετέκτιβ. Συγχρόνως, η Τζέσικα αρνείται και αυτή ότι είχε οποιαδήποτε σχέση με το φόνο, ενώ μερικά μυστηριώδη έγγραφα έρχονται στο φως, σχετικά με την ιδιοκτησία της κινηματογραφικής εταιρίας. Σε όλα αυτά ανακατεύεται ο σκοτεινός δήμαρχος της Toon-Town, ορκισμένος εχθρός των καρτούνς, τα οποία και θανατώνει σε καυστικό υγρό. Σύμμαχοί του οι απαίσιες νυφίτσες, οι οποίες αναλαμβάνουν να «χώσουν» τη μύτη τους παντού, προκειμένου να ανακαλύψουν το δράστη. Θα τα καταφέρει ο Ρότζερ Ράμπιτ να ξεφύγει; Θα πρέπει να αποδείξει την αθωότητά του, ενώ τα λίγα στοιχεία που υπάρχουν, εξαφανίζονται σιγά σιγά. Μήπως είναι καταδικασμένος να γίνει ... καρτουνόζουμο;

Αυτά και άλλα πολλά συμβαίνουν. Το ότι σας είπαμε λίγο από την υπόθεση δεν είναι τίποτε, μια και σε αυτό το φιλμ μετρά η εικόνα και όχι το σενάριο. Δεν πρόκειται να σας πούμε για τα εφέ, τις αξιοσημείωτες σκηνές και τα σχετικά. Όλη η ταινία είναι ένα απίθανο εφέ, και όλες οι σκηνές είναι αξέχαστες. Και περιπέτεια υπάρχει, και άφθονη δράση, και άφθονο επίσης γέλιο. Η σκηνή πάντως με τη Τζέσικα που τραγουδά στο μπαρ, έμεινε ήδη στην ιστορία και σίγουρα άξιζε ένα από τα τέσσερα Όσκαρ για λογαριασμό της.

ΤΙΤΛΟΣ: ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ ΒΑΡΩΝΟΥ ΜΥΝΧΑΟΥΖΕΝ
ΕΤΑΙΡΙΑ: VIDEOSONIC/RCA
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΤΖΩΝ ΝΕΒΙΛ, ΕΡΙΚ ΑΝΤΛ, ΣΑΡΑ ΠΟΛΛΕΫ, ΟΛΙΒΕΡ ΡΗΝΤ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΤΕΡΡΥ ΓΚΙΛΛΙΑΜ
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 121΄

Είναι ο Μπέρτολντ, ο οποίος κατέχει το επίσημο ρεκόρ στα 60 μίλια και στα 60 μίλια μετ' εμποδίων: 3 δευτερόλεπτα! Για τζόγκινγκ, κάνει κάθε μέρα τρεις φορές το γύρο της ... χώρας του.

Είναι ο Γκούσταβ, πολύ μικροκαμωμένος, αλλά υπεύθυνος για πολλούς κυκλώνες. Η ανάσα του κάποτε έριξε ένα κτίριο από απόσταση πενήντα μέτρων. Έπειτα από αυτό, όλοι οι σύντροφοί του τον προσέχουν να μη φταρνιστεί... Είναι επίσης ο Άλμπρεχτ, ο δυνατότερος άνθρωπος στον κόσμο. Δεν πιέζεται ιδιαίτερα όταν σηκώνει εκατό φορές το βάρος του σώματός του. Στη δουλειά του πάντως χρειάζεται να σηκώνει μόνο ένα δίσκο με ποτά και πιατέλες. Είναι ... σερβιτόρα βλέπετε.

Τέλος, είναι ο Αδόλφος, ο οποίος κάποτε ήταν πολύ καλός σκοπευτής. Σήμερα οι επιδόσεις του είναι αισθητά μικρότερες. Το πολύ να πετύχει το μάτι ενός ψύλλου από 1.000 μίλια μακριά, και πάλι μόνο όταν φορά γυαλιά. Πού να τον βλέπατε στα νιάτα του!

Και φυσικά υπάρχει το εκλεκτό μέλος της παρέας....

Ο διάσημος...

Βαρώνος...

Μυνχάουζεν!

Τα απίστευτα κατορθώματα του Βαρώνου μας είναι γνωστά εδώ και πολύ καιρό. Όμως στον κινηματογράφο έλειπε μια ταινία αντάξιά τους. 53.000.000 δολάρια χρειάστηκαν για να γίνουν «αξιοπρεπής» ταινία οι περιπέτειες του Μυνχάουζεν, αλλά πράγματι άξιζε τον κόπο. Θέλετε να μάθετε πώς μπορεί να γλιτώσει κανείς τον πνιγμό, τραβώντας τον εαυτό του από τα ... μαλλιά του; Θέλετε να δείτε πώς κατάφερε ο Βαρώνος να δέσει το άλογό του στο ... καμπαναριό μιας εκκλησίας; Θα μπορούσαν άραγε να τον βοηθήσουν 500 μεταξωτά εσώρουχα να σώσει την πόλη που πολιορκείται; Οι απίστευτες περιπέτειές του δεν έχουν τέλος. Πολλές τέτοιες διηγούνται για το Βαρώνο, αλλά προσοχή: Μόνο οι πιο απίθανες από αυτές είναι πραγματικότητα! Δεν έχετε μόνο περιπέτεια όμως, υπάρχει και άφθονο χιούμορ, μια και στην ταινία παίζει η τρομερή παρέα των Μόντυ Πάιθονς. Ένα από τα πιο γοητευτικά παραμύθια του σύγχρονου κινηματογράφου. Ανοίξτε το βίντεο, παρακαλώ!



Cine Review

Ηρθαν πάλι... με τις ανατριχιαστικές τους συσκευές, τα αντιφαντασματικά τους λέιζερ και τις παραψυχολογικές τους φάκες, ήρθαν να προσφέρουν τις γνωστές τους υπηρεσίες. Άραγε ήρθαν για καλό, ή για... κακό; Θα το μάθετε σε λίγο καιρό. Φαντάσματα, ξωτικά και νεράιδες, συλλαμβάνεστε για δεύτερη φορά από τους Γκόστμπαστερς!

του Γ. Κυπαρίσση

ΤΙΤΛΟΣ: GHOSTBUSTERS II
ΕΤΑΙΡΙΑ: COLUMBIA PICTURES
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: BILL MURRAY, DAN AHKROYD, SIGURNEY WEAVER
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: IVAN REITMAN

...Πριν από πέντε περίπου χρόνια, η Νέα Υόρκη είχε ζήσει εφιαλτικές στιγμές. Όχι από τα φαντάσματα, αλλά από... αυτούς. Ήταν η ημέρα που καταγράφτηκε στην ιστορία σαν η «ημέρα με την εντονότερη παραψυχική δραστηριότητα». Χιλιάδες φαντάσματα όλων των ειδών κυριαρχούσαν κυριολεκτικά στην πόλη: Ταξιτζήδες - βρυκόλακες, πελώριες φαγάνες που καταβρόχθιζαν τα πάντα, γριούλες που διάβαζαν στις βιβλιοθήκες... Επικεφαλής τους ήταν ο Κλειδοκράτορας, ένα πνεύμα του οποίου ποτέ δεν είδαμε την πραγματική όψη, μια και τη στιγμή του καταστροφικού του έργου, είχε τη μορφή ενός... Καραμελάνθρωπου! Για όλα αυτά, υπεύθυνο ήταν ένα παλιό κτίριο, του οποίου η ταράτσα ήταν σχεδιασμένη έτσι, ώστε να αποτελεί ένα θαυμάσιο «τόπο προσγείωσης» για όλα τα πνεύματα.

Όμως, οι καταστροφές εκείνης της περιόδου δεν οφείλονταν τόσο στα πνεύματα, όσο σε εκείνους που... τα αντιμετώπισαν! Πράγματι, οι τέσσερις Κυνηγοί Φαντασμάτων απέδειξαν ότι



τα φαντάσματα είναι προτιμότερα μερικές φορές. Ο Διευθυντής του μεγαλύτερου ξενοδοχείου της πόλης ακόμα τους κυνηγά για την ολοκληρωτική καταστροφή της τεράστιας σάλας του, την οποία διέλυσαν κυνηγώντας τον «Πράσινο Φαγάνα». Ο Δήμαρχος της πόλης ακόμα θυμάται τις στιγμές της καταστροφής του αρχαιότερου κτιρίου της πόλης. Ακόμα και οι οικολόγοι τους κατηγορούν ότι τα ακτινοβόλα όπλα τους και οι παγίδες αερίου είναι υπεύθυνα για την καταστροφή του όζοντος...

Εκείνοι όμως δεν συγκινούνται. Η εταιρία τους πάει πολύ πολύ καλά όλον αυτόν τον καιρό, αν και δεν ανανέωσαν ποτέ τον εξοπλισμό τους προς το καλύτερο (το σαράβαλό τους υπάρχει ακόμα), και η γκρινιάρα γραμματέας τους Τζανίν συνεχίζει να απαντά ακόμα στα τηλέφωνα των «πελατών». Βέβαια, μετά από τις τελευταίες καταστροφές, τα πράγματα έχουν ηρεμήσει κάπως και οι δουλειές έχουν «κόψει», αλλά οι εισπράξεις ήταν αρκετές - έτσι κι αλλιώς. Μόνο που τώρα, στο έτος 1990, έχουμε πάλι προβλήματα.

Τα φαντάσματα δεν έχουν σκοπό να αφήσουν σε ησυχία την κυρία Ντέινα Μπάρετ. Τη θυμάστε; Ήταν η κυρία που έβρισκε θηρία στο ψυγείο της... Ακριβώωως. Η κυρία Μπάρετ, μετά από τόσα χρόνια, έχει πια αποκτήσει ένα παιδί, ένα χαριτωμένο μωρό, το οποίο όμως, για κακή της τύχη, πέφτει θύμα των σατανικών σχεδίων των φαντασμάτων. Απελπισμένη και χωρίς να περιμένει βοήθεια από πουθενά, τρέχει στη μοναδική της παρηγοριά: Τον έναν από τους Γκόστμπαστερς, τον καθηγητή Πίτερ Βένκμαν, ο οποίος της είχε συμπαρασταθεί πολύ στο παρελθόν. Ο καθηγητής μας δεν θα πει όχι στο δράμα της ηρωίδας μας και θα αναλάβει να ξαναμαζέψει τη σκορπισμένη ομάδα, να βρει τη γραμματέα τους και το μικροσκοπικό λογιστή τους (τον θυμάστε στην πρώτη ταινία;). Συγχρόνως ανακαλύπτουν ότι ολόκληρη η πόλη έχει γίνει - τον τελευταίο καιρό - ξανά καταφύγιο πνευμάτων και ξωτικών από όλες τις χώρες, τα οποία κρύβονται στα πιο απίθανα σημεία. Είναι έτοιμοι να τα αντιμετωπίσουν. Όχι όλοι όμως...

...Υπάρχουν και οι κάτοικοι της δύστυχης αυτής πόλης, που βλέπουν με αγωνία την άφιξη των τεσσάρων επικίνδυνων. Όπως φαίνεται, τους θεωρούν πολύ πιο επικίνδυνους από τα ίδια τα φαντάσματα, και μόνο που σκέφτονται τη μισοκατεστραμμένη πόλη τους γεμάτη ανατριχιαστικούς ζελέδες από τα εκτοπλάσματα, τους πιάνει πανικός. Τι θα προτιμήσουν λοιπόν; Την ησυχία τους (με τα φαντάσματα να τριγυρνούν ανενόχλητα), ή την εξολόθρευση του κακού;

Πράγματι, το "Ghostbusters II" είναι έτοιμο. Το περιμέναμε άλλωστε εδώ και πολύ καιρό, μετά την τρομερή επιτυχία του πρώτου. Με τους ίδιους ξεκαρδιστικούς κωμικούς (τον Bill Murray τον είδαμε και πέρυσι στο «Πάρτυ Φαντασμάτων», και τον Dan Akroyd στην «Σεξωγήινη»), η πιο τρελή εταιρία του κόσμου έρχεται με πολύ «κακές» διαθέσεις. Όσοι φοβάστε τις συνέχειες (και, μεταξύ μας, κάνετε πολύ καλά), σας πληροφορούμε ότι το "Ghostbusters II" δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τον πρόγονό του. Εφέ υπάρχουν πολύ περισσότερα και καλύτερα, χιούμορ άφθονο, και ένα πλήθος φαντάσματα όλων των ειδών. Να ρίξουμε και μια ματιά στα νούμερα; Η ταινία ήρθε δεύτερη στην Αμερική, μετά το Μπάτμαν (43.000.000 δολάρια), με 40.000.000 δολάρια, ξεπερνώντας ακόμα και τον Ιντιάνα Τζόουνς. Τι λέτε; Δεν θα πάτε;

Ένα νέο P.C.
Made in West Germany
Που είναι Schneider
Που το λένε EURO PC
Που έρχεται με ένα πακέτο προγραμμάτων
Που είναι personal computer
Που είναι home computer !

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

• Επεξεργαστής 8088-1 στα 9,54 MHz (Επιλογή στα 7,16 MHz ή και 4,77 MHz) • Κ. Μνήμη 512 KB RAM • Μνήμη 32 KB ROM • Μονόχρωμη και έγχρωμη κάρτα γραφικών (Hercules Graphics 720×348, CGA Graphics 640×200 ή 320×200 με 16 χρώματα) • Παράλληλη έξοδος (Centronics) για εκτυπωτή και σειριακό (RS 232) interface • Drive δισκέττας 3$^1/_2$, 720 KB • Real time clock • Set up menu • Πληκτρολόγιο συμβατό με AT • Μονόχρωμη οθόνη 12" (amber) ή έγχρωμη 14" • Δυνατότητα σύνδεσης με εξωτερικό δίσκο 20MB - δισκέττα 5$^1/_4$", 360 KB - mouse/joystick

Προγράμματα MS-DOS 3.3, GW Basic και Microsoft Works (περιλαμβάνουν Word processing - Spreadsheet - Data base και Communications)



ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Schneider

Ευρωπαϊκή νοημοσύνη

com quest
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 3 • ΑΘΗΝΑ 117 43
ΤΗΛ: 9028336 - 9028135
FAX: 9028212

ΒΟΥΛΓΑΡΗ 5-7
542 49 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ: 428075